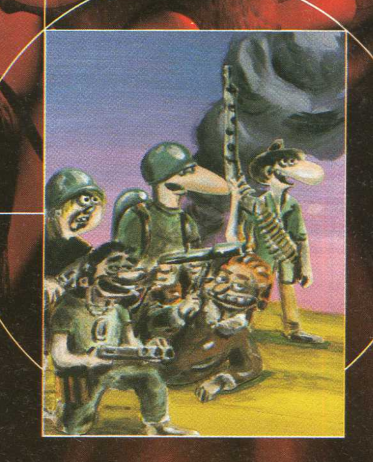
joystick soluces

118

VAMPIRE
SOLUCE

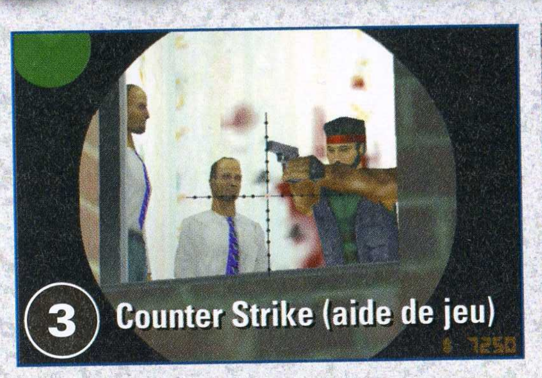


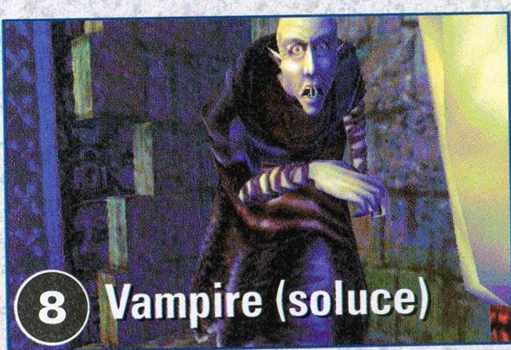
COUNTER-STRIKE
AIDE DE JEU

ET LES PAGES D'ASTUCES ET DE CRACKS

Supplément gratuit à Joystick n°118

sommaire







édito

Alors que Capt'ain Ta Race (quel pseudo idiot !) prépare la solution de l'excellent Deus Ex pour le mois prochain, ce numéro vous propose le non moins excellent Vampire. Notez en passant que j'adore le mot « excellent ». Une fois n'est pas coutume, nous vous proposons également une aide pour un add-on de jeu, à savoir l'excellent Counter-Strike pour Half-Life. Étant donné le nombre incroyable de joueurs connectés 24h/24 à nos serveurs, nous vous devions bien ça. Et puis, lorsqu'on voit les performances d'Ackboo en la matière, on ne peut que prendre ses excellents conseils très au sérieux. Et voilà. Bonne rentrée !

Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 118
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

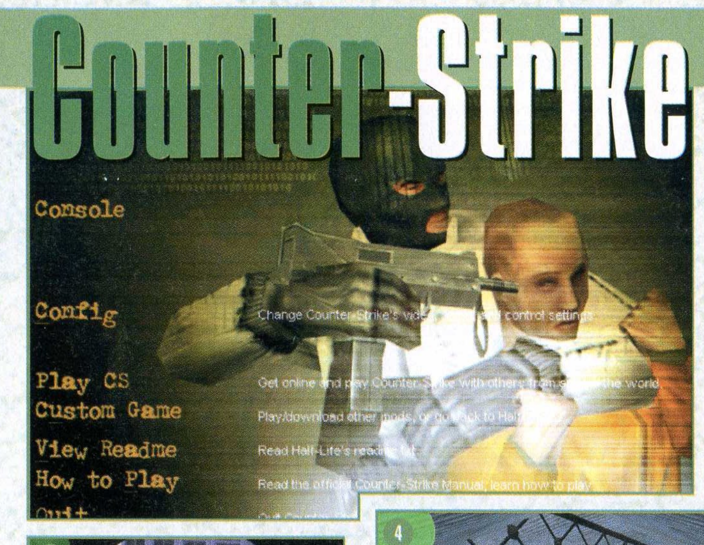
Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint :
Pascal Traineau
Principal associé :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez,
Olivier Perron, Pascal Hendrickx
Directeur artistique :
Christophe Gourdin,
2e maquettiste : Stéphane Noël
Maquette : J.Urruela, H. Drouadène

Secrétariat de rédaction :
Simone Audissou
Correction révision :
Sonia Jensen
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 118
de Joystick est une publication HDP

AIDE DE JEU

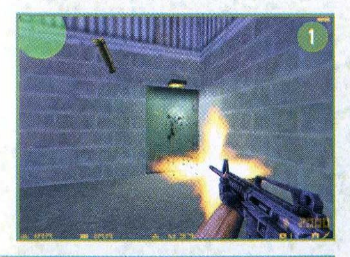
Counter-Strike



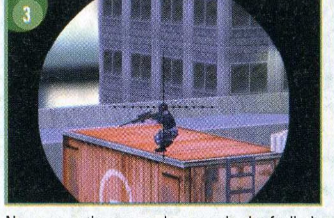
Le mod le plus populaire de tous les temps continue de susciter un engouement sans pareil sur le Net, avec ses joueurs par dizaines de milliers et ses serveurs surchargés. Alors comme on s'est dit que vous aviez sûrement envie de vous y mettre ou que, déjà membre de la grande confrérie du MP5, vous vouliez perfectionner votre jeu, voici pas moins de trente conseils pour vous faire du frag par grappes de douze. Go go go ! Fire in the hole ! I'm hit, need assistance ! Team, fallback ! Terrorists win. Ouais mais bon, ils ont campé.

Évidemment, il faut apprendre les cartes par cœur. Il est essentiel de connaître tous les angles de tir, les murs, cloisons ou portes qui peuvent être traversés par les balles de gros calibre, ainsi que les emplacements classiques des campeurs. (photo 01)

Ne sortez pas le couteau en plein combat, même au corps à corps : cette méthode a perdu beaucoup de son efficacité depuis les dernières bêtas. Préférez sortir le pistolet si vous vous trouvez à court de munitions pour votre arme principale. (photo 02)







Ne sous-estimez pas le pouvoir du fusil de sniper Steyr Scout : même s'il ne permet pas de tuer instantanément en touchant n'importe quelle partie du corps comme l'Arctic, un coup en pleine tête reste mortel dans 100 % des cas. Bien utilisé, ce fusil peut se révéler tout aussi dangereux que l'Arctic, pour un prix beaucoup plus faible. (photo 03)



Utilisez les caméras. Sur certaines maps comme cs_assault, il suffit qu'un contre-terroriste se dévoue à surveiller l'ennemi pour que ses collègues fassent un massacre en toute sécurité. Sur d'autres maps comme cs_mansion, elles permettent de repérer tranquillement les snipers aux fenêtres. (photo04)

Si vous mourez dès le début de la partie, profitez-en pour vous balader dans les lignes ennemies et étudiez le placement de vos adversaires. On y découvre en général quelques failles qu'on peut alors exploiter au prochain round. (photo05)

Bien sûr, ne trichez pas (c'est le meilleur moyen pour se dégoûter du jeu), et n'accusez pas vos adversaires d'être des tricheurs s'ils sont beaucoup plus forts que vous. Évitez de camper ostensiblement. Évitez aussi d'utiliser des astuces limite (sauts sur les otages, script pour faciliter le « headshot » (tir en pleine tête), etc.). Rappelez-vous : ce n'est qu'un jeu, soyez zen et fair-play. (photo06)

AIDE DE JEU COUNTER-STRIKE

Utilisez une sensibilité de souris faible. Vous serez beaucoup plus précis. Pour trouver le réglage optimal, baissez votre sensibilité au maximum, tout en vous assurant que vous pouvez faire un tour à 180 degrés sans avoir à soulever la souris. Si vous utilisez une souris PS2, il faut absolument télécharger l'utilitaire PS2 Rate : il améliorera sensiblement la précision de l'engin. Vous trouverez PS2 Rate à cette adresse : http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=374. (photo07)

Rien n'est pire qu'un tir croisé. Observez la position de vos équipiers, et plutôt que de vous mettre juste à côté d'eux, placez-vous de manière à pouvoir faire un tir croisé si un ennemi se présente. Si vous attaquez, évitez de vous retrouver entre deux positions de tirs ennemis : c'est la mort assurée. (photo08)

Le radar est essentiel. Il faut y jeter un œil toutes les trois ou quatre secondes, comme le rétroviseur en bagnole pour le permis de conduire. Lorsque vous voyez un de vos coéquipiers disparaître du radar, vous pouvez facilement en déduire la position de l'ennemi qui l'a tué, ce qui vous donne un gros avantage sur lui. (photo09)

Vous avez joué comme une tanche les cinq derniers rounds et vous vous trouvez à court de pognon pour acheter une bonne arme ? Pas de problème, utilisez la technique dite de « la grosse charogne » : achetez juste une veste en kevlar + casque (1 000 dollars) et suivez les coéquipiers qui vous paraissent les mieux armés. Dès que l'un d'entre eux se fait shooter (ou qu'il abat un ennemi), récupérez l'arme qui traîne au sol, et hop, vous voilà paré pour le combat. (photo10)

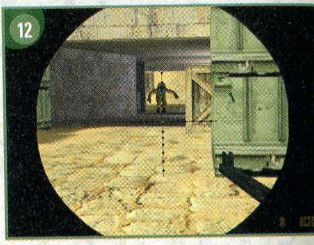


Le Defuse Kit peut être bien utile sur les cartes Defuse. Le temps de désamorçage est nettement plus court, ce qui est très utile quand on a un terroriste aux fesses, et cet équipement est pratiquement gratos (200 dollars, une paille). Ne vous en privez pas. (photo11)

Sauter pour éviter les balles d'un sniper est un mauvais réflexe. En effet, lorsque un joueur est au sommet de son saut, il est assez facile d'anticiper sa position à l'atterrissage, d'y placer son viseur, et d'attendre qu'il retombe. C'est pour cela qu'il vaut mieux choisir de slalomer, en changeant de direction toutes les secondes, pour feinter un sniper. En revanche, contre une arme automatique, sauter permet généralement d'éviter les tirs fatals en pleine tête. (photo12)

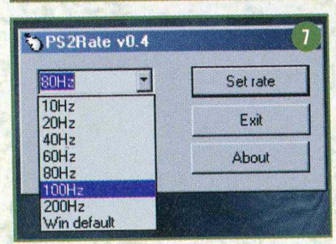
Si vous vous trouvez sur une map où les combats se font très souvent à courte distance (cs_mansion ou as_oilrig par exemple), armez-vous du fusil à pompe à 3 000 dollars, le XM1014 (2 puis 2 dans le menu d'achat). C'est l'arme qui tue le plus rapidement à courte portée ; en général une ou deux volées de chevrotine suffisent. (photo13)

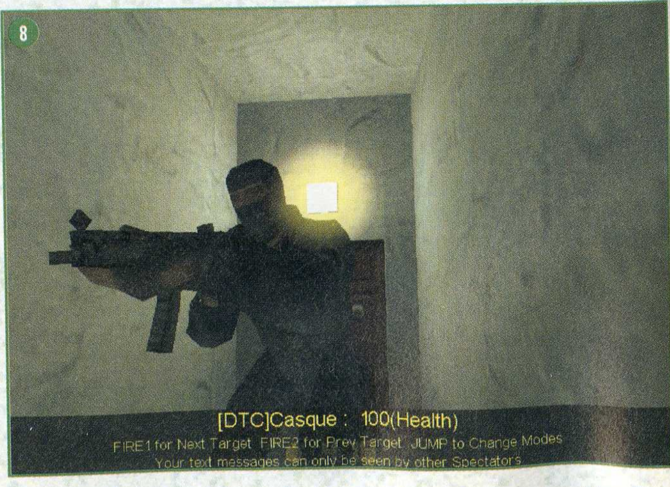




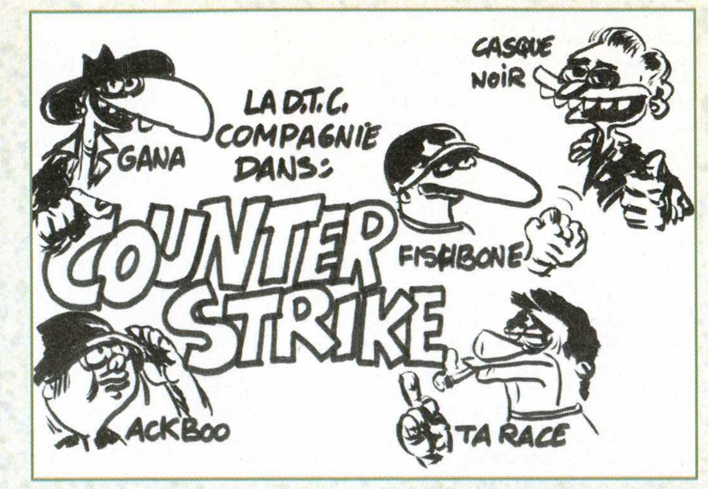
Vous pouvez utiliser les otages pour vous protéger. Déplacez-les pour en faire un bouclier humain et placez-vous derrière eux. Lorsque le contre-terroriste d'en face en aura abattu trois ou quatre en essayant de vous toucher, il se calmera vite (on perd 2 250 dollars par otage abattu). (photo14)





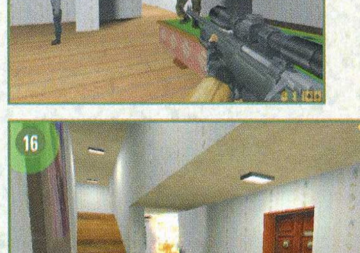


Depuis les dernières bêtas, les revolvers de base des CT et des terros sont beaucoup plus efficaces si on clique frénétiquement sur le bouton de tir : ils ont alors une cadence de tir délirante qui en font de véritables petites mitraillettes. Pensez donc à configurer une touche pour y accéder rapidement. Evitez de recharger votre arme en plein combat : il vaut mieux sortir le pistolet et essayer de finir l'adversaire avec. Si vous êtes équipé d'un fusil de snipe, vous n'avez aucune chance face à une arme automatique genre MP5, lors d'une fusillade à courte portée. Prenez le réflexe, lors de ce type de combat, de sortir immédiatement votre pistolet. (photo15)

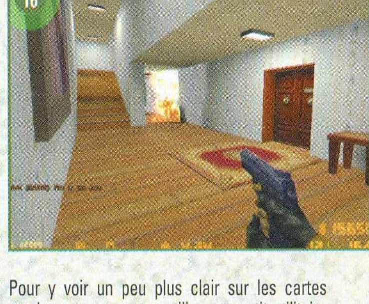


Seules les grenades HE sont vraiment utiles. Vous pouvez les utiliser en début de mission, pour faire un peu de dégâts sur la première vague d'ennemis, ou bien en fin de mission, pour débusquer un campeur. Les autres grenades (flash et fumigène) ne valent pas le coup d'être utilisées, sauf dans des endroits très précis (comme le tuyau de ventilation de cs_assault par exemple, où elles peuvent être relativement efficaces). (photo16)

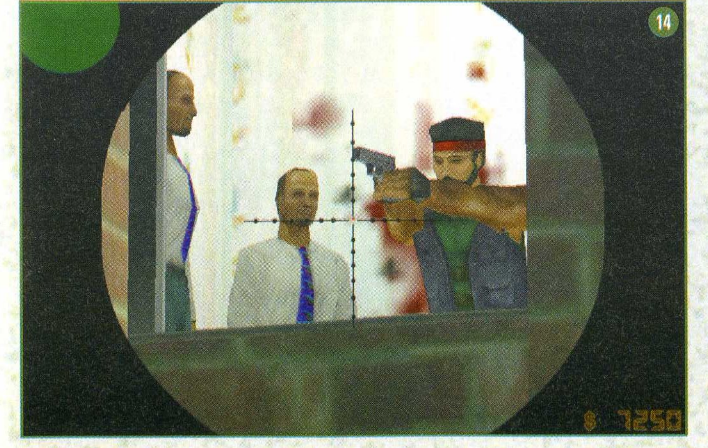
Le Steyr Aug des CT (contre-terroristes) et le SG552 des terros (terroristes) disposent d'un mode zoom : il faut absolument l'utiliser. Au-delà de dix mètres, ces armes ne sont plus du tout précises si on ne les utilise pas en mode Zoom. Tirez par petites salves pour éviter l'effet « Pulp Fiction » (les balles qui vont dans toutes les directions sauf celle du gars à éliminer). (photo17)



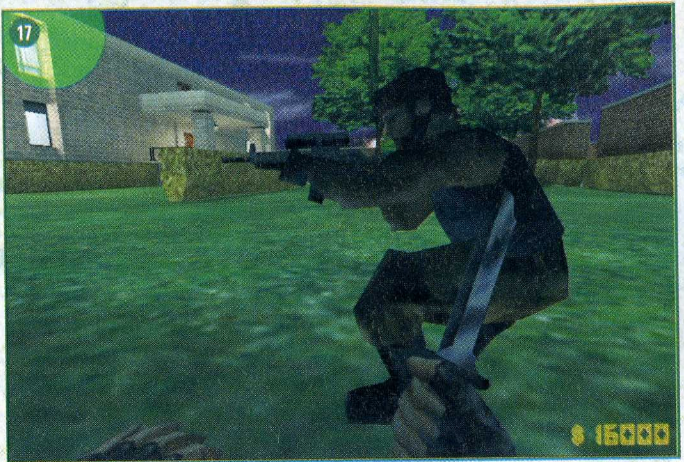
L'achat indispensable : le gilet de kevlar intégral et le casque qui va bien avec. Vos chances de survie seront nettement supérieures avec cet attirail. N'achetez jamais en revanche de lunette de visée nocturne, à moins que vous n'aimiez les graphismes couleur vert-tout-moche. Leur efficacité est nulle. (photo18)



Au tout début de la partie, prenez votre revolver ou votre couteau, cela vous permettra de vous déplacer plus vite et donc d'atteindre votre position avant l'ennemi. C'est particulièrement utile si vous avez un fusil de snipe qui ralentit considérablement votre vitesse. (photo19)



Pour y voir un peu plus clair sur les cartes sombres, vous pouvez utiliser un petit utilitaire bien sympa, Powerstrip, qui vous permet de changer facilement les réglages couleur de votre moniteur. Faites-vous une configuration normale, pour utiliser Windows sans avoir les yeux explosés, et une configuration spéciale Counter-Strike où vous pousserez un peu le contraste, la brillance et le gamma des couleurs. Cela vous évitera de devoir toucher les réglages de votre moniteur avant et après avoir joué à CS. Notez que les drivers de base NVidia permettent aussi de modifier le gamma facilement : il suffit de se créer des réglages personnalisés de couleur (un normal et un autre avec le gamma à donf), puis d'afficher le petit icone NVidia dans le Tray (à côté de l'horloge) pour accéder facilement à ces différents réglages. (photo20)



18 Equipment $ Cost
1. Kevlar Vest 650
2. Kevlar Vest & Helmet 1000
3. Flashbang 200
4. HE Grenade 300
5. Smoke Grenade 300
6. Defuse Kit 200
7. NightVision Goggles 1250
0. Exit



Évitez d'avoir la main lourde sur la gâchette lors des combats à plus de cinq mètres. Les armes comme l'AK-47 et le Colt M4A1 perdent en effet toute précision au bout de la 3e balle en rafale. Préférez les petites salves précises plutôt que l'arrosage au hasard (qui vous permet en général de tirer partout sauf sur votre adversaire). Les balles de l'AK et du Colt sont de toute façon assez puissantes pour vous permettre d'éliminer un ennemi en deux ou trois balles.

Une technique très efficace pour gagner les duels en face-à-face avec une arme automatique genre MP5 ou AK-47 : visez d'abord le torse de votre ennemi afin de ralentir ses mouvements, puis lorsqu'il est cloué au sol, relevez légèrement le viseur à la verticale pour toucher la tête. Vous le finirez ainsi plus vite.

En général, pour se rendre du point de départ des CT à celui des terros, il existe deux ou trois chemins que doivent emprunter les CT. Si vous êtes terros et que vous voyez que l'un d'entre eux n'est jamais utilisé par les CT, foncez dedans pour les contourner et les prendre à revers. Frags en pagaille assurés.

Il y a toujours dans une équipe une ou deux têtes brûlées qui foncent vers l'ennemi en hurlant. Suivez-les à quelques encablures de distance et profitez d'eux pour éclairer le chemin. Pas la peine d'entrer le premier dans une pièce remplie d'ennemis si un de vos équipiers tarés est prêt à le faire. Non, ce n'est pas de la lâcheté, c'est de la stratégie.

Un conseil : marchez. Courir c'est sympa, ça fait sportif, mais ça fait aussi beaucoup de bruit. Lors des fins de partie, quand il ne reste plus que deux ou trois joueurs, c'est en général le premier qui repère l'autre qui a gagné. Marchez donc pour éviter de vous faire repérer.

Le rush est une technique qui peut rapporter beaucoup de frags en très peu de temps. Le rush consiste à foncer sur l'ennemi et à arriver sur lui beaucoup plus rapidement qu'il ne l'avait prévu, provocant ainsi un petite vent de panique propice au massacre. Achetez vos armes rapidement (en général, MP5 ou fusil à pompe), prenez le couteau pour aller plus vite, foncez et sortez l'arme dès que vous entendez les pas de l'ennemi. En général, avec l'effet de surprise, vous pourrez vous faire sans problème un ou deux frags avant de vous faire trouer par leurs collègues en colère. Cette technique est très prisée par les joueurs qui jouent avec d'excellents pings sur le Net. Si vous jouez contre des rusheurs, profitez de leur précipitation pour les attendre tranquillement en retrait et les cueillir dès qu'ils se pointent.

Jouez avec un casque audio, vous profiterez mieux des effets de stéréo. Vous pourrez ainsi localiser plus facilement la direction des ennemis (gauche ou droite) grâce au bruit de leur pas. Si votre carte son et vos enceintes le supportent, activez l'EAX : il vous permettra de situer encore plus précisément l'ennemi (à gauche, à droite, devant ou derrière).

Utilisez un binder de touche CS pour gagner du temps en début de mission (les achats se font plus rapidement) et effectuer plus rapidement certaines actions (lancer une grenade, passer d'une arme à l'autre, donner un coup de couteau...). Vous pouvez par exemple utiliser CS Alias Binder, que vous trouverez à cette adresse : http://csnation.counter-strike.net/csab.



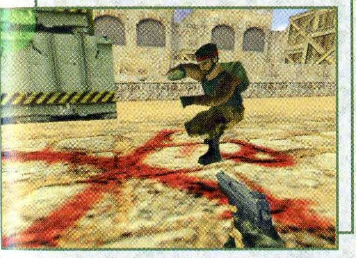
QUELQUES URL UTILES

Counter-Strike.net : http://www.counter-strike.net
Le site officiel, à visiter régulièrement.

Les forums Counter-Strike : http://bbs.counter-strike.net
Pas mal de blabla stériles, mais quelques posts très intéressants parfois.

CounterStrike@Joystick : http://www.joystick.fr/joybases/fiche_jeu.php3?ID=3
Toutes les dernières news, dossiers, les dernières versions, les patches, les packs de maps, et huit serveurs de jeu pour Counter-Strike.

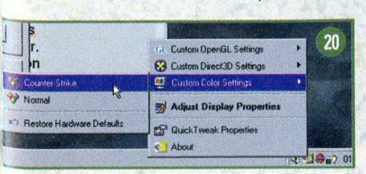
Frenchzed : frenchzed.online.fr
Un excellent site en français consacré à Counter-Strike (news, astuces, documentations...).



Le fusil de sniper AWP Arctic a beaucoup perdu en précision depuis la bêta 6.5. Pour être sûr que la balle atteigne le point désigné par le viseur, il faut être parfaitement immobile. Pour les snipes à très longue distance (par exemple, ceux qu'on peut faire sur as_tundra), il faut impérativement tirer en position agenouillée. Utilisez le fusil uniquement en mode zoom, sinon les balles partent vraiment n'importe où.

Pour le jeu sur le Net, réglez vos variables rate et pushlatency : rate 10000 pour les câblés/ADSL, 5000 pour Numéris, et 3500 pour les modems 33.6. Votre pushlatency doit être égal à la valeur négative de la moitié de votre ping. Exemple : vous avez Numeris et 90 de ping ; tapez à la console :
rate 5000
pushlatency -45

Ackboo & Capt'ain Ta Race





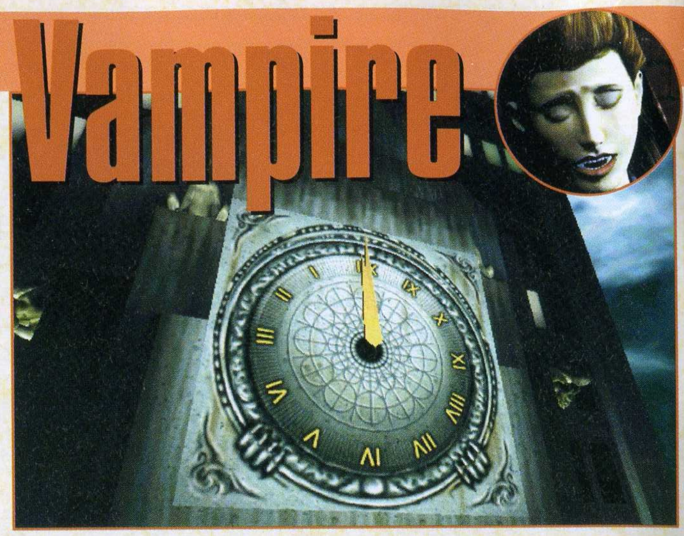
LA FARANDOLE DES FLINGUES

La colonne « Dégâts par coup » indique le nombre de points de vie déduits du joueur s'il reçoit une balle dans le torse, sans armure, à environ 5 mètres. Cela permet de connaître la puissance relative des armes, les unes par rapport aux autres. Comme vous le voyez, aucune arme n'est parfaite : certaines sont très puissantes mais inefficaces à longue portée (comme les fusils à pompe à cause de leur grande dispersion) ou très lente (Arctic), d'autres sont peu puissantes mais permettent de tirer très rapidement (Steyr Tactical) etc...

ARMES	PRIX	DÉGÂTS PAR COUP	DISPERSION	CADENCE
Knife	0	30	Faible	Moyenne
1-Handguns				
1-USP.45*	500	31	Faible	Élevée
2-Glock 18	400	18	Moyenne	Élevée
3-Desert Eagle	650	49	Faible	Moyenne
4-Sig P228	600	28	Moyenne	Moyenne
2-Shotguns				
1-M3 Super90	1700	100	Élevée	Très faible
2-XM1014	3000	100	Élevée	Moyenne
3-Sub-MGs				
1-MP5 Navy	1500	24	Moyenne	Élevée
2-Steyr Tactical	1250	18	Moyenne	Très élevée
3-FN P90	2350	20	Élevée	Très élevée
4-MAC-10	1400	26	Moyenne	Élevée
4-Rifles				
1-AK-47	2500	36	Élevée	Très élevée
2-Sig SG552	3500	32	Moyenne	Élevée
3-Colt M4A1*	3100	34	Élevée	Très élevée
4-Steyr Aug	3500	32	Élevée	Élevée
Sniper Rifles				
5-Steyr Scout	2750	74	Très faible	Faible
5-Arctic	4750	100	Très faible	Très faible
6-G3/SG-1	5000	50	Faible	Moyenne
5-Machine Gun				
1-FN M249	5750	34	Très élevée	Élevée

* mettre ou enlever le silencieux sur ces armes influe très peu (plus ou moins 3 points...) sur les dégâts qu'elles causent et sur leur précision.

Vampire



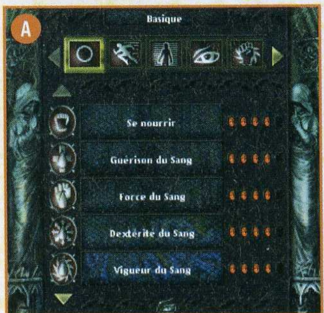
Voici un petit jeu sympathique qui va régaler les amateurs du genre. Bien qu'il ne soit pas d'une redoutable difficulté, il est possible que vous soyez bloqué à certains endroits. C'est pourquoi nous vous avons concocté une petite aide de jeu qui devrait vous tirer d'affaire si vous rencontrez quelques soucis.

COMMENT ÇA MARCHE ???

Lorsque vous serez vampire, il vous faudra du sang en permanence pour utiliser vos pouvoirs et surtout vous régénérer. L'aspect pratique de la chose est que vous pourrez mordre vos ennemis afin de faire le plein, mais dans un premier temps, vous aurez souvent du mal à les attraper. La première des compétences à augmenter rapidement est « Se nourrir » : plus elle sera élevée, plus vous attraperez vos ennemis facilement. Augmentez aussi la compétence qui sert à vous soigner, afin de ne dépenser que le strict minimum pour avoir la forme.

LES POUVOIRS

Vous pourrez, tout au long du jeu, acquérir de nombreux pouvoirs, qu'il vous sera possible d'upgrader suivant l'utilité. Certains sont d'une importance capitale dans ce jeu, et nous vous avons préparé une petite liste de ceux qui devraient vous sauver la mise dans bien des situations. (Photo A)





1 - PROGRESSER DANS L'ABÎME

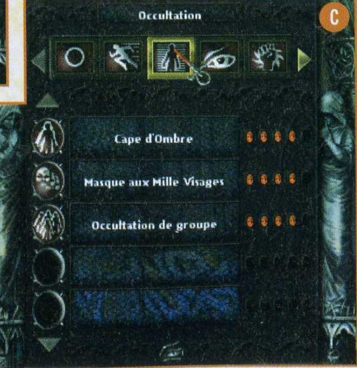
Vu le système désastreux des sauvegardes, ce pouvoir vous sera d'une grande utilité car dès que vous aurez localisé votre refuge, il vous suffira de l'employer pour vous y téléporter et faire une sauvegarde automatique dans la foulée. (Photo B)

2 - CAPE D'OMBRE

Ce pouvoir vous rend invisible aux yeux de l'ennemi, ce qui s'avère très pratique lorsque vous voulez vous nourrir sur une personne isolée. Malheureusement, vous serez découvert dès que vous aurez planté vos canines, si votre proie n'est pas seule. (Photo C)

3 - OCCULTATION DU GROUPE

L'utilisation de ce pouvoir vous permettra de rendre invisible le groupe entier, ce qui vous sera très utile lorsque vous affronterez un boss.





4 - MAJESTÉ

Ce pouvoir vous sera indispensable dans certaines parties du jeu, car il paralyse tous les ennemis qui sont proches de vous, à part les revenants. En l'utilisant, vous pourrez faire en sorte que votre groupe se nourrisse sans prendre de risques. (Photo D)

5 - PLUIE DE FEU

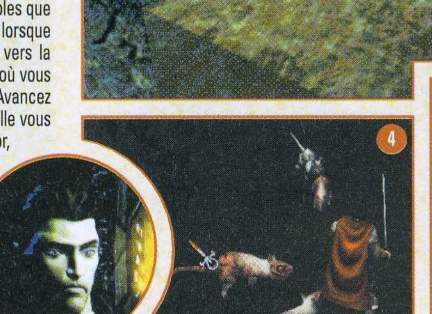
Lorsque vous posséderez ce pouvoir, je vous conseille de le booster au maximum, car vos ennemis n'y résisteront pas longtemps. Cela vous permettra de venir à bout des revenants, sans mouiller votre chemise. Lorsque vous êtes invisible et que vous utilisez ce pouvoir, le jeu devient beaucoup plus facile et un unique personnage peut progresser tout seul sans problème. (Photo E)

6 - VOL DE VITAE

Comme vous ne pouvez pas vous nourrir sur tous vos ennemis, ce pouvoir vous permet d'extraire leur sang à distance, ce qui est bien pratique lorsqu'il ne vous reste pas grand-chose. (Photo F)

LE COUVENT

Vous vous réveillez dans un lit, et devez éliminer deux monstres qui s'attaquent à une none (Photo 01). Une fois que vous les avez tués, vous avez droit à une scène cinématique, puis on vous confie votre première quête, qui consiste à faire le ménage dans la mine d'argent. Lorsque vous serez dans la vieille ville de Prague, dirigez-vous vers la porte Est pour accéder à la mine (Photo 02). Lorsque vous aurez passé la porte, allez tout au fond puis sur la gauche pour entrer dans la mine. Vous arrivez devant un cadavre et devez tout de suite affronter un monstre qui arrive sur votre droite (Photo 03). Ramassez toutes les fioles que vous trouvez, afin de vous régénérer lorsque vous serez mal en point. Allez ensuite vers la gauche pour emprunter un petit couloir où vous attendent deux nouveaux monstres. Avancez jusqu'à une passerelle de bois sur laquelle vous trouvez une fiole et quelques pièces d'or, puis continuez dans la galerie. Vous arrivez ensuite dans une salle où vous devez affronter des rats géants et quelques monstres (Photo 04). Lorsque vous aurez fait place nette, ramassez tous les items, puis prenez la montée pour récupérer d'autres fioles. Redescendez et allez tout de suite sur la gauche pour continuer votre route.





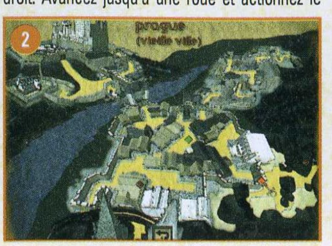


MINE D'ARGENT 2

Traversez le pont de bois, puis avancez dans la galerie pour arriver dans une grande salle. Vous avez récupéré certainement des fioles d'eau bénite, que je vous conseille de stocker pour plus tard car vous aurez un adversaire assez coriace à affronter. Lorsque vous aurez éliminé le rat puis le monstre, récupérez le bouclier qui se trouve près des tonneaux, puis le flambeau qui vous sera utile dans les zones d'ombre. Pour l'utiliser, il vous suffit d'ouvrir l'inventaire et de le placer dans l'une des mains de votre personnage. Avancez jusqu'à un pont qu'il vous faudra traverser, puis allez tout droit. Avancez jusqu'à une roue et actionnez le levier avant de continuer (Photo 05). Soyez en forme car un monstre plus costaud vous attend de l'autre côté. Avancez tranquillement pour arriver dans une salle remplie de flambeaux (Photo 06). Cassez les deux tonneaux qui se trouvent de l'autre côté, puis entrez dans la galerie.







MINE D'ARGENT 3

Récupérez les items qui se trouvent à l'entrée, puis continuez pour arriver dans une salle où vous allez rencontrer votre premier boss (Photo 07). Ce dernier n'est pas trop difficile à négocier. Lorsque vous l'aurez éliminé, ramassez les pièces près du trône et retournez à Saint Thomas (Photo 08). Allez voir ensuite la none Anezka pour lui faire part de votre trouble (Photo 09). Parlez ensuite au prêtre qui se trouve dans la pièce à côté, qui vous demandera de chasser les démons des rues, et répondez-lui que vous êtes d'accord mais que vous souhaitez rester dans les environs pour protéger le couvent.

SOLUCE VAMPIRE

VIEILLE VILLE

Baladez-vous dans la ville et éliminez les monstres que vous trouverez. Si vous trouvez des rats, récupérez-les et gardez-les car vous en aurez besoin pour la suite. Entrez dans l'auberge pour récupérer une fiole, puis ressortez pour tomber sur trois étranges guerriers que vous devrez affronter **(Photo 10)**. Une fois que vous les aurez éliminés, courez vers le couvent pour porter secours à Anezka mais pendant ce temps, votre destin est en train de prendre un autre tournant **(Photo 11)**.

REFUGE DE L'UNIVERSITÉ

Vous êtes désormais un vampire et vous allez hériter d'un compagnon nommé Wilhem. Vous avez une nouvelle quête qui consiste à retrouver le fragment du livre de Nod. Sortez de l'Université, puis descendez tout de suite dans le refuge qui se trouve juste en dessous pour y faire une sauvegarde en cliquant sur l'objet de culte qui se trouve en bas **(Photo 12)**. Si vous cliquez sur le cercueil, vous verrez que vous pourrez augmenter certaines de vos compétences mais n'en faites rien pour le moment car vous devez impérativement augmenter la faculté à vous nourrir, de manière à attraper plus facilement vos ennemis afin de leur sucer le sang **(Photo 13)**. Retournez dans la ville afin d'aller au Monastère du Mont Petrin.



7



8



9



10



12



13



14

MONASTÈRE 1

Vous allez rencontrer de nombreux moines, que vous ne devrez surtout pas tuer car il vous permettront de vous régénérer lorsque vous n'aurez plus de sang **(Photo 14)**. Avancez maintenant dans le couloir de gauche pour rencontrer deux nouveaux ennemis, puis passez la porte pour descendre dans les profondeurs du monastère. Pensez régulièrement à essayer de mordre vos ennemis ; cela vous permettra d'avoir toujours une bonne réserve de sang et vous éviterez de vous faire blesser inutilement. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle où l'on dissèque les cadavres **(Photo 15)**. Faites le ménage, ramassez les items qui sont au sol, et avant de sortir, cliquez sur le levier qui se trouve sur la gauche pour ouvrir les portes situées dans la grande salle **(Photo 16)**. Procédez de la même manière dans la seconde pièce afin d'ouvrir le couloir qui vous permettra de descendre.

MONASTÈRE 2

Vous allez arriver dans une grande salle où deux rats vous attendent. Récupérez le maximum d'items, puis prenez la porte qui se trouve au centre. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle avec une rampe en bois, que vous devrez emprunter lorsque vous aurez éliminé tous les ennemis qui se trouvent dans les parages **(Photo 17)**. Vous arriverez dans une autre salle où vous attendent pas mal d'ennemis : je vous conseille d'y aller doucement pour ne pas les



11







avoir tous sur le dos. Une fois que vous les aurez tous éliminés, actionnez le levier qui se trouve au fond de cette salle, afin de libérer un passage dans la pièce précédente. Il ne vous reste plus que quelques ennemis à éliminer pour passer à la pièce suivante.

MONASTÈRE 3

Avancez dans le couloir et débarrassez-vous des rats, puis regardez sur la droite pour voir la porte de Mercurio, que vous ne pourrez pas ouvrir pour le moment. Continuez d'avancer puis prenez la première à gauche pour arriver devant une porte dont il vous faudra trouver la clé. Poursuivez votre route jusqu'aux grilles qui sont fermées (Photo 18). Appuyez sur l'interrupteur qui se trouve au pied du pilier puis prenez l'escalier. Vous allez avoir pas mal de boulot dans cette salle et lorsqu'il n'y aura plus d'ennemis, rendez-vous devant la fresque qui se trouve en haut des escaliers et récupérez la clé en OS (Photo 19). Maintenant, allez dans le bureau et récupérez tous ce que vous pourrez trouver (Photo 20). Vous allez pouvoir affronter le moine qui se trouve derrière la porte, mais avant, je vous conseille de sortir de ce niveau afin d'avoir une sauvegarde automatique car le bougre n'est pas commode (Photo 21). S'il vous reste des fioles d'eau bénite, je vous conseille de les utiliser maintenant. Lorsque vous l'aurez éliminé, récupérez tous les items et ressortez du



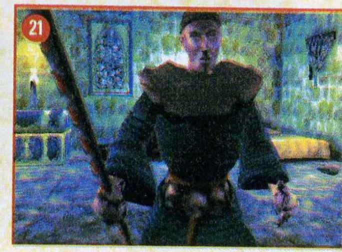
monastère. Une fois dehors, vous aurez droit à une scène cinématique qui vous amènera dans la chambre d'Anezka (Photo 22). N'oubliez pas de remettre vos personnages en mode neutre afin qu'ils n'attaquent pas les habitants. Retournez ensuite à l'université pour faire votre rapport et recevoir une nouvelle quête qui vous conduira dans les quartiers Nord (Photo 23).

QUARTIER NORD

Avancez dans le quartier pour parler à Mendel, puis passez sous le pont pour affronter le Golem (Photo 24). Ce dernier est coriace et vous aurez l'impression de ne pas le toucher (Photo 25). Lorsqu'il sera exterminé, récupérez le livre qui se trouve au sol, puis ramenez-le à Mendel. Vous devrez ensuite apporter le Shem à Garinol que vous trouverez devant le monastère (Photo 26). Vous allez récupérer Serena qui vous accompagnera désormais. Retournez au refuge de l'Université pour récupérer une nouvelle quête. Vous vous retrouverez dans la salle d'audience du Prince Branol qui vous demandera de lui rapporter un Reliquaire (Photo 27). Vous devrez retourner dans les quartiers Nord et pousser la porte qui se trouve à l'endroit où vous avez tué le Golem. Allez vers la gauche, puis lorsque vous arriverez devant la statue, prenez le chemin de droite pour arriver dans une salle où vous trouverez Josef (Photo 28). Ce dernier vous demandera de lui rapporter un verre de sang d'un ancien Caïnite. Pour trouver ce verre, retournez à l'Université pour voir Ecaterina qui vous donnera ce que vous cherchez.













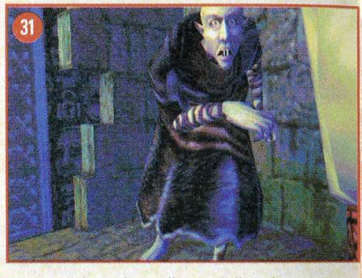
TUNNELS DE JOSEF 1

Vous allez affronter de nouveaux ennemis qui ont la fâcheuse tendance à devenir invisibles ; aussi, n'hésitez pas à les mordre afin qu'ils ne puissent pas vous filer entre les doigts. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez devant un interrupteur (Photo 29). Actionnez-le pour ouvrir une pièce qui se trouve juste derrière, mais prenez garde aux pièges et aux ennemis qui vous attendent. Maintenant, continuez d'avancer dans le couloir ; mais vous devrez y aller très doucement car pas mal de zombis vous attendent un peu plus loin. Lorsque vous aurez atomisé tout le monde, continuez jusqu'à une porte fermée. Pour ouvrir celle-ci, vous devrez actionner le levier qui se trouve sur la droite tout au fond de la salle. Après la porte, vous aurez pas mal d'items à récupérer et peu d'ennemis à éliminer. Prenez ensuite les escaliers et préparez-vous à en découdre, surtout lorsque vous passerez la brèche. Je vous conseille d'être au top et de ne pas vous laisser encercler.

TUNNELS DE JOSEF 2

Même topo que dans le premier tunnel : avancez doucement et n'hésitez pas à revenir en arrière lorsque vous aurez fait une bonne action pour faire une sauvegarde rapide. Vous arriverez devant un pan de mur qui se démarque des autres (Photo 30). Pour l'ouvrir, utilisez l'intensification des sens de Serena. Avancez jusqu'à une brèche, derrière laquelle vous aurez fort à faire, et lorsque la voie sera libre, allez à droite juste après la brèche, puis prenez la première à gauche pour vous retrouver dans la rue d'Or. Profitez-en pour revendre tous les objets que vous avez amassés, et refaites-vous une santé avant de retourner dans le tunnel.



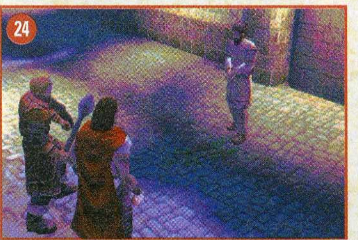




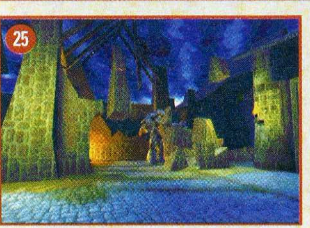
TUNNELS DE JOSEF 3

Parlez avec le monstre devant la porte, avant de la franchir (Photo 31). Avancez en lisant les chroniques qui sont affichées sur les piliers. Avancez dans ce dédale jusqu'à ce que vous arriviez dans des couloirs plus accueillants. Activez ensuite un levier pour lever la grille, puis montez les escaliers (Photo 32). Vous arriverez dans des salles remplies de tombeaux, et je vous conseille de bien regarder derrière pour récupérer les items qui s'y trouvent (Photo 33). Vous allez devoir affronter un fantôme, et il est préférable que vous utilisiez tous les pouvoirs dont vous disposez si vous ne voulez pas avoir de mauvaises surprises (Photo 34). Avancez ensuite pour récupérer le reliquaire qui se trouve sur le bureau, puis passez par la ruelle d'Or pour le rapporter. Lorsque vous aurez donné le reliquaire, vous aurez une nouvelle quête, et il faudra pénétrer dans la fondation Tréméré. Pour la trouver, prenez la ruelle d'Or et allez au bout de celle-ci pour trouver une porte sur votre droite.













FONDATION D'ARDAN 1

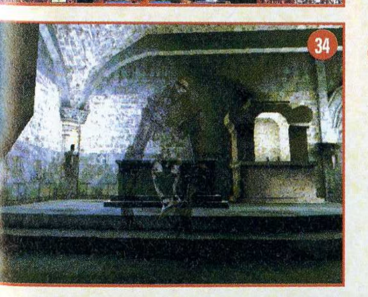
Allez dans l'arrière-boutique et descendez les marches. Lorsque vous verrez des petites flammes sur le sol, marchez dessus : il se peut que vous récupériez des pierres de sang qui vous permettront de vous régénérer **(Photo 35)**. Avancez doucement et prenez la première salle que vous trouverez sur votre droite, puis lorsque vous aurez fait le ménage dans celle-ci, allez vers la gauche pour voir un petit tunnel **(Photo 36)**. Prenez-le pour faire des sauvegardes rapides puis revenez terminer le nettoyage de cette zone. Si vous n'êtes pas suffisamment balaise pour le moment, il est préférable de descendre car vous allez perdre un temps fou à dégommer tous les ennemis.



FONDATION D'ARDAN 2

Descendez les escaliers pour arriver dans une petite pièce où vous devrez vous débarrasser de deux Régents Tremere. Continuez votre route jusqu'à ce que vous arriviez devant une grille, derrière laquelle sont retenues prisonnières deux nones **(Photo 37)**. Visitez les autres pièces jusqu'au niveau suivant.







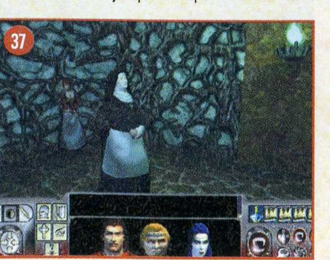


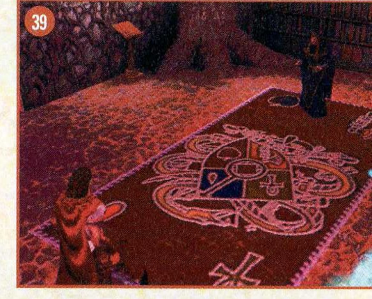
FONDATION D'ARDAN 3

Descendez les marches et allez délivrer Erik, retenu prisonnier **(Photo 38)**. Ce personnage vous sera très utile pour les combats car il est très costaud, et si vous l'équipez convenablement, il deviendra redoutable.

FONDATION D'ARDAN 4

Vous allez rencontrer Ardan dans son repaire, et vous devrez l'affronter **(Photo 39)**. Ce dernier n'est pas trop difficile à éliminer, et lorsque vous pourrez améliorer vos compétences, augmentez la compétence de majesté et celle de la cape d'ombre. Lorsque vous serez à l'Université, vous parlerez à Ecaterina, qui essaiera de vous dissuader de sauver Anezka. Insistez jusqu'à ce que tous vos amis prennent part à cette nouvelle aventure. Avant de partir pour Vienne, achetez quelques babioles pour Erik, puis prenez la porte qui se trouve tout de suite sur la gauche lorsque vous sortez de l'Université.





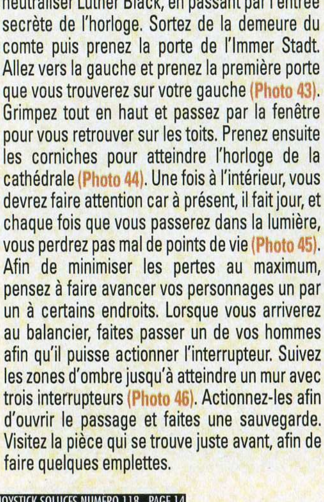
VIENNE

Lorsque vous arriverez dans Vienne, vous trouverez tout de suite sur votre gauche une église profanée qui vous servira de refuge. Appuyez sur le bouton placé sur la droite lorsque vous serez à l'intérieur, pour ouvrir une trappe qui vous permet d'accéder au sous-sol. Maintenant, allez dans les faubourgs de la ville, puis prenez la porte de Ringstrasse Est et entrez dans l'auberge de la grenouille verte. Vous devez discuter avec Kazi, afin qu'elle vous remette une invitation pour


40


41


42



une soirée (Photo 40). Prenez l'invitation qui se trouve sur la table, puis allez dans la demeure du comte Orsi pour assister à la soirée (Photo 41). Parlez aux trois femmes qui se trouvent au fond de la salle pour faire apparaître le comte (Photo 42). Ce dernier acceptera de vous aider, à condition que vous lui rendiez un petit service : vous devez neutraliser Luther Black, en passant par l'entrée secrète de l'horloge. Sortez de la demeure du comte puis prenez la porte de l'Immer Stadt. Allez vers la gauche et prenez la première porte que vous trouverez sur votre gauche (Photo 43). Grimpez tout en haut et passez par la fenêtre pour vous retrouver sur les toits. Prenez ensuite les corniches pour atteindre l'horloge de la cathédrale (Photo 44). Une fois à l'intérieur, vous devrez faire attention car à présent, il fait jour, et chaque fois que vous passerez dans la lumière, vous perdrez pas mal de points de vie (Photo 45). Afin de minimiser les pertes au maximum, pensez à faire avancer vos personnages un par un à certains endroits. Lorsque vous arriverez au balancier, faites passer un de vos hommes afin qu'il puisse actionner l'interrupteur. Suivez les zones d'ombre jusqu'à atteindre un mur avec trois interrupteurs (Photo 46). Actionnez-les afin d'ouvrir le passage et faites une sauvegarde. Visitez la pièce qui se trouve juste avant, afin de faire quelques emplettes.


43

CATHÉDRALE SAINT-ETIENNE 2

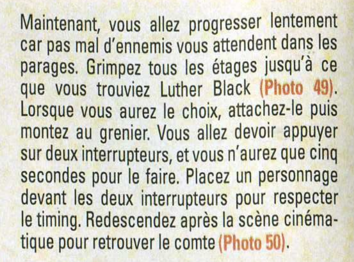
Vous allez rencontrer pas mal de Lasombra Goule, que je vous conseille de vider dès que vous en aurez l'occasion car la route est encore longue. Lorsque vous sortez de la caverne, vous devez franchir un court passage au soleil avant d'entrer de nouveau dans la cathédrale. Vous allez arriver devant une cheminée, au-dessus de laquelle se trouvent des boutons (Photo 47). Appuyez dessus pour libérer le passage situé à droite.

CATHÉDRALE SAINT-ETIENNE 3

Montez les escaliers pour affronter de nouveaux ennemis qui apparaissent sous une forme d'ombre. Pour les éliminer rapidement, utilisez Erik et ses griffes de fauves. Montez tout en haut jusqu'à ce que vous arriviez devant un puits de flammes (Photo 48).

44


45



Maintenant, vous allez progresser lentement car pas mal d'ennemis vous attendent dans les parages. Grimpez tous les étages jusqu'à ce que vous trouviez Luther Black (Photo 49). Lorsque vous aurez le choix, attachez-le puis montez au grenier. Vous allez devoir appuyer sur deux interrupteurs, et vous n'aurez que cinq secondes pour le faire. Placez un personnage devant les deux interrupteurs pour respecter le timing. Redescendez après la scène cinématique pour retrouver le comte (Photo 50).

BASE DES CHEVALIERS TEUTONIQUES 4

Le Comte vous a doublé et vous êtes prisonnier. Grâce à Serena, vous allez pouvoir sortir (Photo 51). Le problème avec les gardes que vous allez rencontrer, c'est que vous ne pouvez pas les mordre ; je vous conseille de ne pas avancer trop vite afin de ne pas vous retrouver avec trop d'ennemis sur le dos. Avancez tran-


46


47



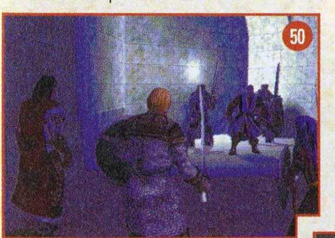


SCÈNE DE COMBAT ATROCE LORS DE L'EXPLOSION D'UNE GRENADE AVEUGLANTE...

quillement jusqu'à ce que vous récupériez une amulette, que vous devez rapporter à Orvus. Continuez votre progression jusqu'à arriver dans une petite pièce où se trouve une maquette **(Photo 52)**. Débarquez dans la pièce qui se trouve juste à côté pour récupérer la Lame d'Ainkurn, mais prenez garde aux nombreux ennemis qui vous attendent **(Photo 53)**. Après une série d'escaliers, vous arriverez dans une pièce où vous attendent deux sorciers. Une fois que vous les aurez éliminés, actionnez le levier qui est au mur pour ouvrir la porte placée en bas **(Photo 54)**.

INNER STADT

Maintenant que vous êtes revenu dans la ville, allez voir Orvus, dont la boutique est placée à côté de l'Auberge de la grenouille verte **(Photo 55)**. Maintenant que vous avez l'amulette magique, rendez-vous au palais de Hexe.







PALAIS DE HEXE 1

Débarrassez-vous des deux sorciers qui se trouvent à l'entrée, puis prenez la première porte à droite. Avancez doucement car lorsque vous arriverez dans la grotte, vous allez rencontrer pas mal de gargouilles **(Photo 56)**. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez devant un tunnel au bout duquel vous allez voir une étrange lueur **(Photo 57)**. Je vous conseille de faire une sauvegarde rapide même si cela vous coûte de revenir en arrière, car vous allez affronter un boss par très commode. Lorsque vous reviendrez, avant de vous engager dans le tunnel, activez le maximum de pouvoirs sur tous vos personnages, et essayez de changer de personnage pendant le combat afin de réactiver les pouvoirs si possible **(Photo 58)**.

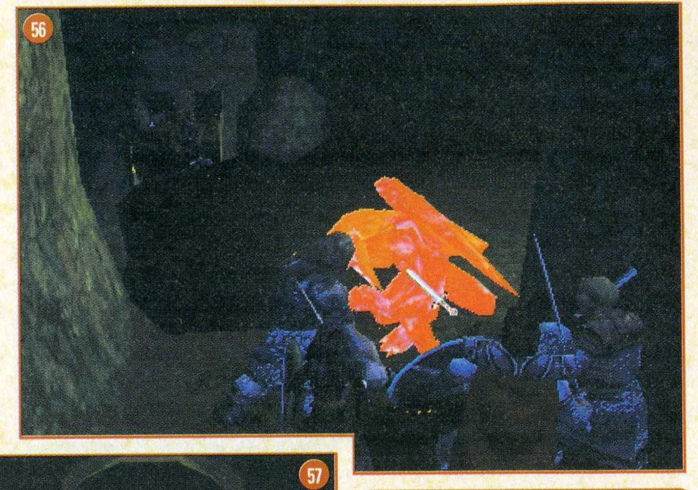




Lorsque vous aurez triomphé, récupérez l'item qui se trouve sur l'autel, puis rebroussez chemin jusqu'au hall de départ. Une fois dans le hall, cliquez sur le triangle qui se trouve au sol pour disposer la pièce que vous venez de récupérer **(Photo 59)**.

PALAIS DE HEXE 3

Dans cette partie, vous n'allez rencontrer que des sorciers et je vous conseille fortement de leur pomper tout leur sang en priorité, si vous ne voulez pas vous retrouver sur les jantes **(Photo 60)**. Rien de bien particulier dans cette zone, si ce n'est qu'il vous faut trouver la salle où vous devez récupérer la deuxième pièce, que vous disposerez à l'entrée **(Photo 61)**.









PALAIS DE HEXE 4

Entrez et allez vers la gauche pour tomber sur un groupe de sorciers (Photo 62). Il vous faudra descendre tout en bas pour récupérer la dernière pièce (Photo 63). Maintenant que vous êtes en possession de la dernière pièce, vous aurez accès à la grande bibliothèque qui se trouve à l'étage lorsque vous êtes dans le hall (Photo 64). Récupérez le journal d'Etrius pour faire apparaître ce dernier (Photo 65). Vous allez devoir l'affronter et ce dernier n'est pas très commode. Cependant, si vous utilisez vos personnages à tour de rôle en vous servant de leur pouvoir, vous ne devriez pas rencontrer de trop grandes difficultés. Le seul souci dans cette histoire est que vous perdrez Erik ; lorsque vous quitterez les lieux, n'oubliez pas d'emporter son équipement afin de le revendre. Retournez voir Orvus pour qu'il vous donne un pouvoir supplémentaire, puis revenez à Prague.



PRAGUE

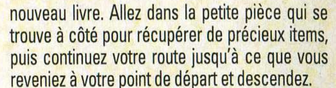
Retournez à l'Université pour parler à Ecaterina afin de recevoir une nouvelle quête, qui vous conduira au château de Vysehrad (Photo 66).

CHÂTEAU DE VISEHRAD 1

Avancez dans le hall puis allez à gauche pour récupérer quelques items dans une petite pièce. Allez ensuite sur la droite en partant de l'entrée, puis descendez les escaliers pour tomber sur de vieilles connaissances. N'en faites qu'une bouchée, puis continuez à descendre.

CHÂTEAU DE VISEHRAD 2

Lorsque vous arriverez dans cette nouvelle zone, allez tout de suite sur la gauche pour trouver une pièce dans laquelle vous récolterez quelques items (Photo 67). Avancez jusqu'à ce que vous trouviez un autel, sur lequel vous prendrez un nouveau livre. Allez dans la petite pièce qui se trouve à côté pour récupérer de précieux items, puis continuez votre route jusqu'à ce que vous reveniez à votre point de départ et descendez.



CHÂTEAU DE VISEHRAD 3

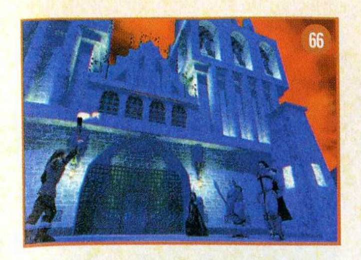
Pour commencer, allez à droite pour accéder au coffre, puis rebroussez chemin pour descendre. Lorsque vous aurez fait le ménage, vous devrez ouvrir une porte derrière laquelle vous attend un











joli boss (Photo 68). Ne vous approchez pas de lui car ce dernier est redoutable. Balancez-lui des boules de feu sans franchir le seuil de la porte, de manière à ne subir aucune perte (Photo 69).

CHÂTEAU DE VISEHRAD 4

Vous allez retrouver votre bien-aimée, mais elle a un peu changé. Après une petite scène cinématique, vous allez changer d'époque pour vous retrouver à Londres.

L'ORDRE DE LÉOPOLD

La première quête de ce nouveau monde sera de vous évader de cet endroit (Photo 70). Récupérez les items qui se trouvent dans la pièce, puis sortez par la porte. Vous tomberez sur trois gardes que je vous conseille d'éliminer avec votre épée. Essayez toutefois d'en consommer un (Photo 71). Allez ensuite dans la pièce qui se trouve juste en face pour utiliser l'ordinateur afin d'en apprendre un peu plus. Allez dans la salle d'autopsie pour récupérer des sacs de plasma, puis continuez d'avancer pour tomber sur deux gardes munis de fusils de chasse : si tout se passe bien, vous devriez en récupérer un. Visitez les deux pièces, puis rejoignez le grand couloir, pour prendre la première à gauche où vous allez visiter une autre pièce. Passez ensuite dans celle qui se trouve derrière et visitez la réserve mais prenez garde car vous aurez droit à un comité d'accueil. Revenez dans la première pièce et actionnez l'interrupteur mural (Photo 72). Avancez et allez visiter les cellules en actionnant les deux interrupteurs (Photo 73). Vous trouvez une pièce un peu plus loin avec un baril dangereux, que vous ne devrez surtout pas toucher si vous ne voulez pas perdre des points de vie inutilement. Montez ensuite les escaliers pour effectuer votre première sauvegarde.

ORDRE LÉOPOLD 2

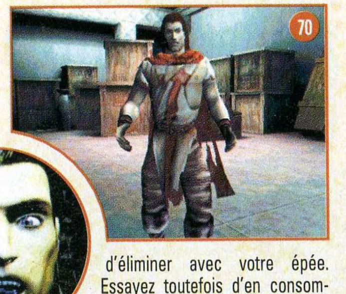
Avancez et entrez dans la première pièce que vous trouverez sur votre droite. Attention car vous allez tomber sur pas mal de monde, mais n'oubliez pas que vous pouvez vous nourrir avec les laborantins. Avancez dans le grand couloir et prenez à gauche pour récupérer quelques munitions. Continuez d'avancer en prenant soin de ne pas trop vous faire amocher car juste avant de passer dans la prochaine zone, vous allez rencontrer pas mal d'ennemis.



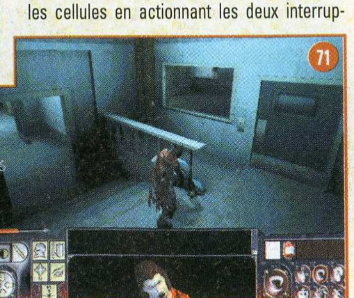














SOLUCE VAMPIRE

ORDRE DE LÉOPOLD 1

Entrez dans la pièce et éliminez les gardes puis prenez les escaliers. Lorsque vous arriverez dans le couloir, visitez les pièces jusqu'à ce que vous arriviez devant le père Léopold, que vous allez devoir affronter **(Photo 74)**. Lorsque vous l'aurez terrassé après quelques coups d'épée, vous recevrez une nouvelle quête, qui consistera à trouver l'origine de la cargaison. Redescendez et sortez de cette maison pour visiter la ville.



LONDRES OUEST

Descendez la rue pour tomber sur un malandrin qui veut vous dépouiller **(Photo 75)**. Après une petite causerie, vous aurez des vêtements plus appropriés à cette époque. Sortez de la ruelle et dirigez-vous vers la droite, puis encore à droite pour trouver le club Tenebrae. Une fois à l'intérieur, allez discuter avec Pink qui se trouve au bar **(Photo 76)**. Ce dernier vous proposera son aide : je vous conseille d'accepter, ne serait-ce que pour avoir un inventaire supplémentaire. Sortez ensuite du club et allez vers la droite pour trouver une boutique de curiosités, dans laquelle vous pourrez revendre quelques objets **(Photo 77)**. Sortez de la boutique et allez vers la gauche pour prendre le métro qui vous amènera dans Londres Est.



79

LONDRES EST

Allez tout au fond de la rue et tournez à droite pour entrer dans le bordel **(Photo 78)**. Discutez avec les filles, puis faites-vous une nouvelle alliée avec Lily. Avancez pour arriver dans une remise où vous devrez appuyer sur un interrupteur qui se trouve au sol **(Photo 79)**. Entrez dans l'ouverture au fond de la pièce pour découvrir l'entrée du temple Séthite.

TEMPLE SÉTHITE

Entrez et allez vers la droite en gardant à l'esprit que vous pouvez vous nourrir avec ces nouveaux ennemis et utiliser votre pouvoir de Majesté. Visitez les salles, puis revenez à l'entrée et allez vers la gauche pour actionner un levier qui se trouve dans la dernière salle.



80

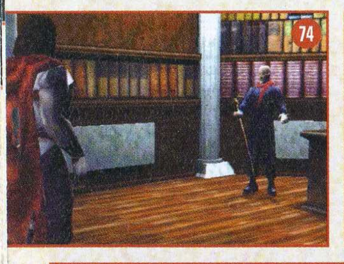


81

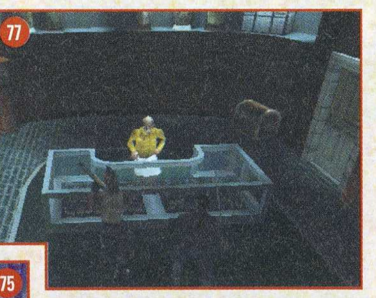
Revenez et descendez les marches centrales. Lorsque vous serez en bas des marches, allez vers la gauche pour trouver un interrupteur qui se trouve dans la dernière salle. Continuez d'avancer pour arriver dans une grande salle où vous attendent beaucoup d'ennemis. Si vous jouez bien le coup, vous pourrez manger et vous régénérer avant d'entrer dans la zone suivante.

TEMPLE SÉTHITE 2

Allez sur le pont et prenez à gauche pour arriver dans une pièce où vous devrez actionner un levier. Vous tomberez sur des gardes auxquels vous demanderez quelques informations, mais ces derniers ne seront pas très coopératifs. Continuez votre chemin en essayant de ne pas laisser le temps à vos adversaires d'utiliser leurs pouvoirs. Avancez jusqu'à la statue afin d'actionner l'interrupteur **(Photo 80)**, puis revenez en arrière pour prendre la passerelle afin d'appuyer sur un autre interrupteur **(Photo 81)**. Allez dans la pièce



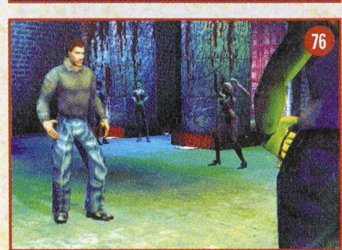
74



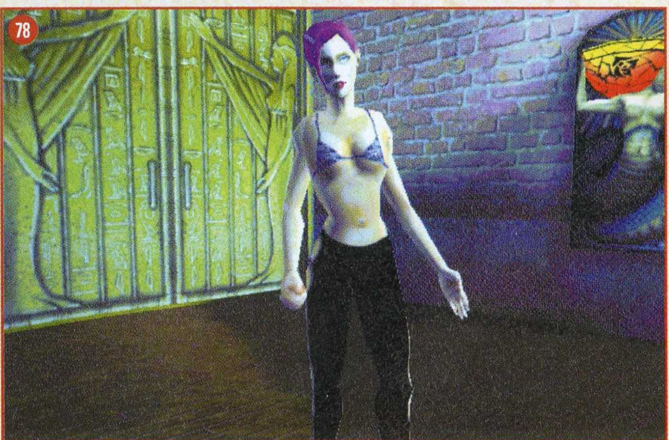
77



75



76



78



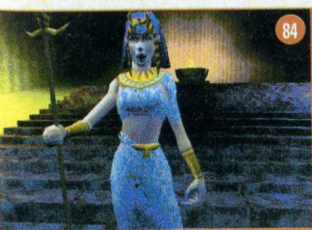




qui vient de s'ouvrir, récupérez les items, puis actionnez l'interrupteur. Revenez sur vos pas et allez dans la grande salle où un pan de mur s'est levé, ce qui va vous permettre de continuer. Soyez prudent car vous allez rencontrer pas mal d'ennemis. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans une grande salle où vous devrez appuyer sur un interrupteur qui se trouve sur la droite, et un autre sur la gauche (Photo 82). Une fois que vous les aurez actionnés, vous libérerez les couloirs qui se trouvent dans la pièce précédente. Si vous n'êtes pas très en forme, je vous conseille de ne pas activer les deux interrupteurs en même temps. Continuez de progresser jusqu'à une grande salle où vous aurez le choix entre trois directions (Photo 83). Lorsque vous aurez fait le ménage, visitez les deux pièces qui se trouvent de part et d'autre, puis allez au centre pour changer de zone.

TEMPLE SÉTHITE 4

Avancez tranquillement jusqu'à ce que vous trouviez le boss du temple (Photo 84). Vous n'aurez pas d'autre choix que de la combattre et vous ne devriez pas avoir trop de mal à vous en débarrasser. Lorsque ce sera fait, il vous faudra trouver son cœur. Ressortez du temple pour retourner dans Londres. Avancez puis descendez les escaliers que vous trouverez sur votre droite, pour tomber sur le Van de Otto (Photo 85). Juste à droite, vous trouverez le refuge du pont où vous pourrez vous reposer. Maintenant, allez dans la tour de Londres.





TOUR DE LONDRES

Entrez et allez à droite pour visiter les pièces, puis allez à gauche à partir de l'entrée. Vous allez tomber sur des araignées géantes qui ne devraient pas vous poser de problème (Photo 86). Avancez doucement afin de ne pas vous retrouver avec trop d'araignées sur le dos.

TOUR DE LONDRES 2

Ça va se corser un peu car vous allez retrouver de vieilles connaissances (Photo 87). Si vous avez conservé votre épée, lorsque vous serez confronté aux araignées, contournez-les pour les frapper à l'arrière, ce qui s'avère plus efficace. Pour ce qui est des revenants, déplacez-vous lorsqu'ils vous attaquent afin d'esquiver leurs coups.



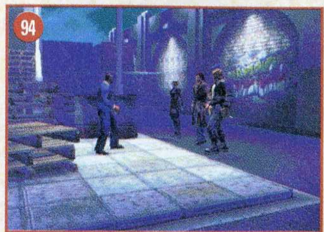
TOUR DE LONDRES 3

N'avancez pas trop vite en arrivant dans cette zone si vous ne voulez pas avoir trop d'ennemis sur le dos. Si vous voulez gagner du temps, vous pouvez toujours mettre un personnage en invisible et laisser les autres derrière. Vous pourrez de cette manière les passer à travers les zones sans encombre.

TOUR DE LONDRES 4

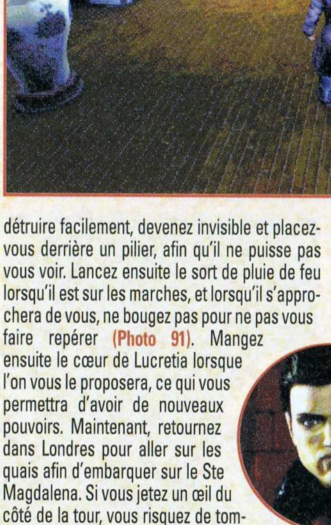
Lorsque vous arriverez dans la pièce, vous trouverez le cœur de Lucretia (Photo 88). Vous devez retourner au bordel pour accéder au temple (Photo 89). Lorsque vous serez devant Lucretia, celle-ci ne tiendra pas parole et vous serez obligé de combattre un énorme serpent qui n'aime pas le feu (Photo 90). Pour arriver à le







détruire facilement, devenez invisible et placez-vous derrière un pilier, afin qu'il ne puisse pas vous voir. Lancez ensuite le sort de pluie de feu lorsqu'il est sur les marches, et lorsqu'il s'approchera de vous, ne bougez pas pour ne pas vous faire repérer (Photo 91). Mangez ensuite le cœur de Lucretia lorsque l'on vous le proposera, ce qui vous permettra d'avoir de nouveaux pouvoirs. Maintenant, retournez dans Londres pour aller sur les quais afin d'embarquer sur le Ste Magdalena. Si vous jetez un œil du côté de la tour, vous risquez de tomber sur un loup-garou (Photo 92). Faites attention car ce dernier est particulièrement costaud. Il est possible de le récupérer dans son équipe, mais en ce qui me concerne, j'ai dû me résoudre à le tuer.



CARGO STE MAGDALENA

Lorsque vous arriverez dans la cale du bateau, vous tomberez sur deux énergumènes qui ne payent pas de mine, mais qui pourraient vous causer quelques soucis (Photo 93). Lorsque vous arriverez dans la ville, allez parler à George Thorne, qui se trouve derrière les barils (Photo 94). Vous devez désormais trouver les codes d'accès à l'entrepôt. Avancez un peu plus loin pour aider un vieil homme en difficulté (Photo 95). Celui-ci se joindra à vous pour la suite de votre aventure. Avancez un peu dans la rue et prenez l'échelle que vous verrez sur votre droite.

APPARTEMENT DE DEV/NULL

Dirigez-vous sur la droite pour effectuer une vraie sauvegarde, puis allez parler à l'individu qui se trouve dans la pièce à côté (Photo 96). Vous allez devoir connecter un transpondeur pour récupérer des données informatiques. Pour cela, vous allez vous dirigez vers les égouts. Sortez de l'appartement et cliquez sur la plaque d'égouts qui se trouve sur la gauche.

ÉGOUTS NIVEAU 1

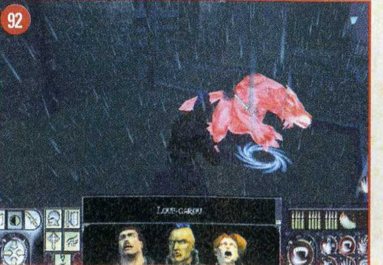
Vous allez rencontrer quelques Nosfératus ; je vous conseille de leurs pomper leur sang si vous en avez l'occasion (Photo 97). Lorsque vous arrivez devant la machinerie, vous devez actionner les valves. Faites ensuite demi-tour pour aller dans une petite pièce où vous allez récupérer plusieurs items (Photo 98). Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous arriviez dans un immense tunnel.

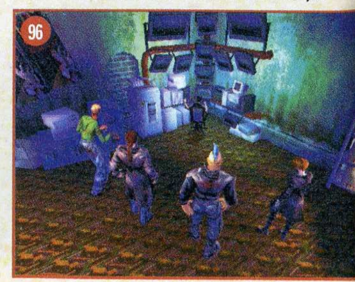
ÉGOUTS NIVEAU 2

Avancez tranquillement et n'hésitez pas à vous servir de la pluie de feu car cela vous permettra d'éliminer vos adversaires à distance. Allez jus-















qu'à la salle de contrôle pour actionner les deux leviers **(Photo 99)**. À partir de là, si votre personnage principal est bien upgradé, il est préférable que vous avanciez seul afin de ne pas être gêné dans les combats. Lorsque vous serez dans le métro, lancez des pluies de feu à distance, afin de ne pas être au contact de l'ennemi **(Photo 100)**.

ÉGOUTS NIVEAU 3

Vous allez arriver dans une salle où vous verrez d'énormes champignons. Je vous conseille d'être bien en forme, car juste après, vous aurez droit à un bon comité d'accueil. Avancez tranquillement, et prenez la barque pour atteindre l'autre rive **(Photo 101)**. Faites gaffe car maintenant, vous allez devoir vous coltiner des alligators. Gardez vos distances car ces derniers sont voraces.

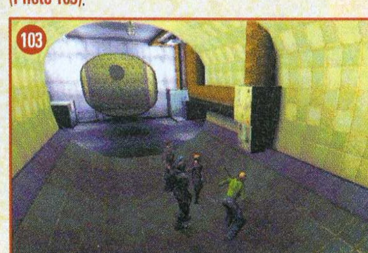
ÉGOUTS NIVEAU 4

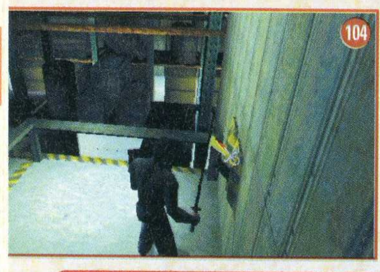
Vous allez rencontrer un boss qui tentera de vous barrer le passage. Avancez doucement avec Christof et balancez-lui une pluie de feu pour l'attirer. Lorsque celui-ci approchera, devenez invisible pour qu'il s'attaque à vos compagnons. Balancez-lui encore quelques pluies de feu et le tour est joué.



Il ne vous reste plus qu'à vous débarrasser des rats qui sont dans la salle. Cette manip vous évite d'avoir à vous occuper des rats et du boss en même temps. Vous n'aurez plus qu'à prendre l'ascenseur pour changer de niveau **(Photo 102)**, mais avant ça, vous devez placer le transpondeur sur le boîtier qui se trouve sur la gauche **(Photo 103)**.











UPTOWN NEW YORK

En sortant des égouts, allez à droite, pour trouver une boutique où vous pourrez acheter quelques babioles. Retournez voir Dev/Nul pour qu'il vous donne les codes d'accès.

ENTREPÔTS DES GIOVANNIS 1

Sortez de l'appartement, allez vers la gauche et descendez la rue pour entrer dans l'entrepôt. D'entrée de jeu, vous allez tomber sur deux énergumènes que vous devrez calmer rapidement. Lorsque vous passerez dans la pièce suivante, vous devrez vous en farcir deux autres, mais essayez de vous ravitailler si possible. Dans la pièce suivante, vous allez tomber sur le stock de drogue de l'organisation. Lorsque vous serez débarrassé des trouble-fête qui se trouvent dans la pièce, faites ressortir tout le monde et refermez la porte en ne gardant que votre personnage principal. Montez sur la passerelle pour actionner l'interrupteur, puis avec quelques pluies de feu, débarrassez-vous des gardes qui sont en bas **(Photo 104)**. Entrez dans l'entrepôt et allez vers la droite pour trouver une petite pièce **(Photo 105)**. Débarrassez-vous du garde placé à l'intérieur, puis actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte située à l'autre bout. Avancez pour retrouver Georges Thorne en mauvaise posture **(Photo 106)**. Ouvrez la porte suivante en faisant gaffe aux deux gardes.



ENTREPÔTS DES GIOVANNIS 2

Descendez la rampe et occupez-vous des deux gars qui se trouvent devant le rideau. Vous arriverez ensuite devant une énorme flaque de sang **(Photo 107)**. Ne rentrez pas tout de suite dans la pièce qui se trouve sur la droite mais éliminez d'abord les gardes à l'extérieur. Lorsque la voie sera libre, occupez-vous des ennemis à l'intérieur de la pièce, puis actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte du fond **(Photo 108)**. Attention, trois gardes vous attendent derrière. Vous arriverez par la suite dans une petite salle où vous verrez un tapis roulant. Allez vers la gauche pour trouver une petite pièce, dans laquelle vous verrez un interrupteur qui vous permettra d'ouvrir la porte fermée. Avancez doucement car certains gardes se cachent dans des recoins, et il est préférable qu'ils ne vous repèrent pas. Vous arriverez ensuite dans une autre entrepôt, dans lequel vous devrez affronter pas mal de revenants, mais si vous êtes patient, vous ne devriez avoir aucun problème à vous en défaire **(Photo 109)**. Prenez la porte qui se trouve au fond et descendez la rampe pour prendre l'ascenseur qui est en bas.

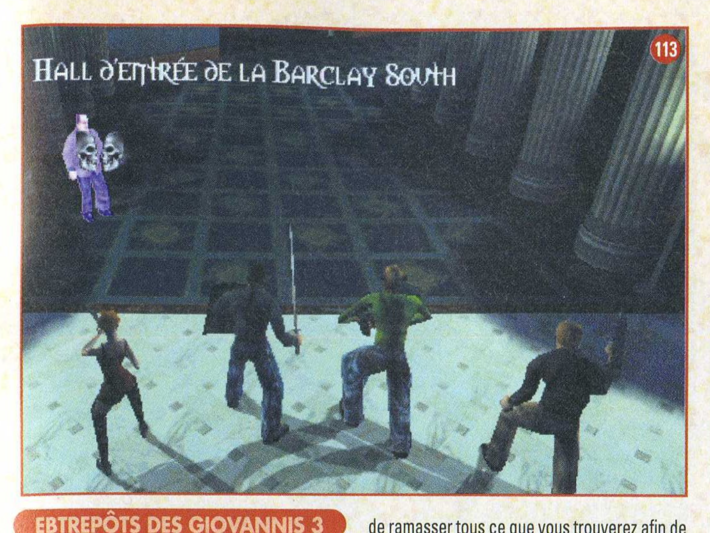


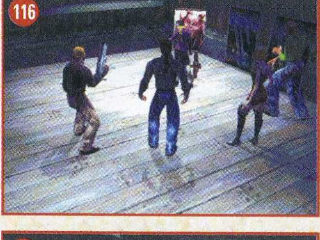
















EBTREPÔTS DES GIOVANNIS 3

Lorsque vous descendez, faites très attention à la zone d'ombre qui se trouve sur la gauche car un garde vous y attend **(Photo 110)**. Lorsque vous aurez fait le ménage, entrez dans le bureau du boss **(Photo 111)**. Une fois la discussion finie, ne l'attaquez pas. Juste après la scène cinématique, vous retrouvez une vieille connaissance **(Photo 112)** : Wilhem revient dans votre groupe avec ses compétences presque au maximum, ce qui vous sera d'une grande utilité pour la suite. Sortez du bureau et prenez l'ascenseur qui se trouve à gauche. Prenez à gauche en sortant de l'ascenseur pour vous rendre compte que Georges Thorne à disparu. Retournez voir Dev/Null et faites une sauvegarde. À partir de maintenant, je vous conseille de ramasser tous ce que vous trouverez afin de vous faire un maximum de fric pour vous acheter un lance-roquettes et des munitions. Faites le vide dans vos inventaires, afin de prendre le plus de choses possibles. Sortez de l'appartement et prenez le taxi qui se trouve sur la droite.

BARCLAY SOUTH

Entrez dans le hall et parlez à l'homme qui fume le cigare **(Photo 113)**. Ce dernier vous informera d'une soirée organisé par Orsi. Le problème est que vous n'avez pas d'invitation. Allez au fond et prenez l'ascenseur pour accéder au loft. Visitez l'appartement et récupérez la palette de sang qui se trouve au fond **(Photo 114)**. Vous devez maintenant retrouver Alexandra. Ressortez de l'immeuble et faites le tour pour entrer dans la remise **(Photo 115)**. Parlez avec Alexandra et éliminez les deux malfrats qui apparaîtront **(Photo 116)**.Vous devez maintenant vous infiltrer dans l'usine d'Orsi, mais avant de partir, prenez le tableau avec vous. Allez devant l'entrée de l'usine et parlez avec les gardes pour qu'ils vous laissent entrer **(Photo 117)**.







SOLUCE VAMPIRE

ORSI INTERNATIONAL 4

Maintenant, vous devez trouver Orsi. Avancez et prenez la rampe qui se trouve au fond pour atteindre le niveau 1.

USINE NIVEAU 1

Prenez l'escalier et allez à gauche, puis descendez et continuez vers la gauche. Vous arrivez dans une pièce où vous trouvez quatre coffres ; prenez garde aux monstres qui vous attendent au fond (Photo 118). Continuez jusqu'à ce que vous arriviez devant la porte de sous-niveau 2. Avancez sur la passerelle pour atteindre la porte du niveau 2.

USINE NIVEAU 2

Lorsque vous passerez la porte, prenez garde aux deux truands qui se cachent dans le recoin vers la gauche (Photo 119). Empruntez ensuite la passerelle et ouvrez les deux coffres placés au bout. Continuez pour tomber un peu plus loin sur un grand nombre d'ennemis. Si vous n'êtes pas assez frais, vous pouvez les passer sans les combattre.


119


120


121


123


125


126

127

128

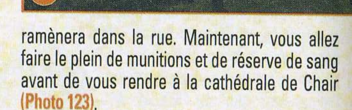
USINE NIVEAU 3

Progressez tranquillement en invisible et n'hésitez pas à vous rapprocher de vos ennemis pour économiser vos pouvoirs (Photo 120). Avancez ensuite jusqu'à ce que vous arriviez dans le bureau de Orsi (Photo 121). Utilisez toujours la même technique en devenant invisible et en lui balançant des pluies de feu. Lorsque vous serez descendu par le monte-charges, allez parler aux trois créatures qui se trouvent en bas (Photo 122). Vous serez forcé de les menacer pour savoir où se trouve Vukodlak. Passez derrière les filles pour trouver une porte sur la droite, qui vous ramènera dans la rue. Maintenant, vous allez faire le plein de munitions et de réserve de sang avant de vous rendre à la cathédrale de Chair (Photo 123).


122


124

129

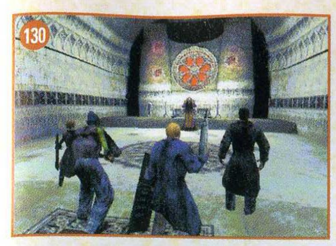


CATHÉDRALE DE CHAIR 1

Vous allez rencontrer pas mal de monstres (Photo 124) et notamment de très gros clients (Photo 125). Les pluies de feu n'en feront qu'une bouchée. En ce qui concerne les morsures, vous aurez moins de proies, et je vous conseille de gérer votre stock de sang si vous ne voulez pas tomber en rade. Nettoyez bien cette première zone avant d'accéder à la deuxième (Photo 126).

CATHÉDRALE DE CHAIR 2

Vous devez d'entrée de jeu désinfecter la place (Photo 127). Allez ensuite parler à la femme qui se trouve au bout du couloir (Photo 128). Passez derrière elle pour arriver dans une salle où vous trouvez pas mal d'items. Continuez votre progression pour rejoindre une autre salle remplie de monstres en tout genre (Photo 129). Avant d'aller plus loin, faites une sauvegarde et assurez-vous que tous vos personnages soient en forme, car vous allez rencontrer le boss de fin (Photo 130). Prenez des sacs de sang, que vous devrez utiliser à fond, en en prévoyant au moins six par personne. Prenez aussi des parchemins







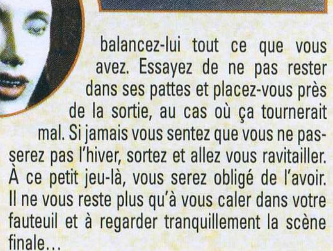
de l'éveil car vous pourrez avoir besoin de ramener vos compagnons à la vie. Lorsque vous serez devant le boss, vous aurez trois choix possibles si vous avez une bonne humanité. Si vous décidez de le combattre, le lance-missiles vous sera d'un grand secours, mais ne l'utilisez pas vous-même. Essayez de rendre le groupe invisible et balancez le maximum de pluies de feu. Si vous tenez bon, le combat s'achèvera et vous disparaîtrez dans un trou. Liquidez les monstres qui se trouvent dans cette grotte, puis allez dans la suivante **(Photo 131)**. Parlez avec toutes les têtes qui se trouvent dans le mur pour en





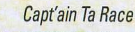


apprendre d'avantage sur le boss **(Photo 132 et 133)**. Dans la salle suivante, vous retrouverez Libussa et devrez accepter de la suivre **(Photo 134)**. Si vous n'êtes pas en très bonne forme, je vous conseille fortement d'aller au ravitaillement avant de continuer **(Photo 135)**. Lorsque vous essayerez de sortir de la cathédrale, vous retomberez sur le boss **(Photo 136)**. Cette fois-ci, ce dernier va se transformer et vous allez avoir du pain sur la planche **(Photo 137)**. Occultez le groupe et



balancez-lui tout ce que vous avez. Essayez de ne pas rester dans ses pattes et placez-vous près de la sortie, au cas où ça tournerait mal. Si jamais vous sentez que vous ne passerez pas l'hiver, sortez et allez vous ravitailler. À ce petit jeu-là, vous serez obligé de l'avoir. Il ne vous reste plus qu'à vous caler dans votre fauteuil et à regarder tranquillement la scène finale...

Capt'ain Ta Race





YBAG

En détresse

Ah que ouais... C'est la rentrée, et c'est pas trop tôt ! La plage, la montagne c'est très beau, mais rien ne vaut l'ambiance festive des bases infestées d'aliens gluants, la lueur blafarde des donjons au petit jour, les hautes futaies elfiques sous la brume, l'atmosphère angoissante et l'odeur de mégots écrasés des enquêtes du commissaire Michu. Ah que ouais, c'est beau la rentrée. En plus, en cas d'ennui, de difficulté, de malaise, il suffit d'écrire à : Joystick, En Détresse, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou de glisser un e-mail au : crack@joystick.fr Ah que... La rentrée, c'est trop grand.



Questions

SOUL REAVER, LEGACY OF KAIN

Je sollicite votre aide pour m'aider dans ma progression du jeu PC. En effet, malgré la soluce complète à ma disposition, je n'arrive pas à passer le niveau contre RAHAB, le boss de l'eau dans l'abbaye engloutie. La soluce préconise de détruire tous les vitraux dans la salle circulaire, en étant dans le monde matériel, et en utilisant la projection de force acquise précédemment. Or, mon problème est que je n'arrive pas à détruire les vitraux, parce qu'étant sur les piliers légèrement en contrebas, je ne peux pas orienter mon tir sur ces derniers (le tir part tout droit dans le mur). Si vous avez la méthode à suivre pour y arriver, merci de me répondre.

Réf.: N°11801, Francisco

STARLANCER

Salut à tous. Je suis coincé à la 21e mission de Starlancer. Je m'infiltre dans les lignes ennemies de la coalition avec un bombardier, je détruis un vaisseau mère, puis j'élimine la dizaine de torpilles qui essaie de s'écraser sur mon vaisseau mère. Jusque-là, tout va bien, mais quand j'ai presque fini la mission, un bombardier sort de son camouflage et torpille mon vaisseau mère. Comment faire ? Encore un truc, j'essaie de taper des codes mais rien ne marche. Voilà ce que je fais : j'entre dans le menu principal, là je fais « Ctrl » et tout en appuyant j'écris « potatoe ». Normalement, un « M1 » apparaît, mais rien ne se passe. Comment faire ? Aidez-moi. Merci.

Réf.: N°11802, Amiral Damien

LITTLE BIG ADENTURE 2

Salut à toutes et tous ! J'ai un petit, disons un très gros problème à LBA 2. Souvenez-vous de ces années 1997/98 où Adeline Software International sortait la deuxième aventure de Twinsen, ce bonhomme avec une étrange queue de cheval, et où à nouveau il doit sauver sa planète Twinsun. Alors pour tous ceux qui possèderaient Little Big Adventure, SVP, aidez moi. Je suis bloqué sur l'île des Knartas, j'ai trouvé le fragment des Mosquibees et celui des Blafards. Il me faut les quatre pour me rendre sur l'îlot de la célébration et stopper la lune qui se dirige vers Twinsun. Malgré le plan du bourgmestre des Knartas, je ne trouve pas ce fragment, alors si quelqu'un peut répondre à mon appel, merci d'avance.

Réf.: N°11803, Dark Sniper

FEEBLE FILES

J'ai besoin d'aide pour le jeu Feeble Files. Je suis coincé au CD4. Au moment où il faut libérer ses compagnons de cellule sans que les justiciers le sachent, et sans qu'on mette en danger nos amis, dans la base de l'omni-cerveau. Je voudrais savoir aussi si l'on peut ouvrir la glace de la base, dans le camp des rebelles et comment donner à boire à Mandrin. Merci de votre aide.

Réf.: N°11804, Nicolas

TRESPASSER

HEEEEELP ! Je suis comme qui dirait coincé dans Trespasser (le monde perdu). Je me trouve dans la petite ville, et je n'arrive pas à mettre la main sur la CARTE D'ACCÈS BLANCHE pour entrer dans la chambre de John Amond ! Pitié, ayez pitié d'un pauvre andouille qui cherche depuis six mois !

Réf.: N°11805, Alexagone

PLANESCAPE TORMENT

J'ai un gros problème dans Planescape Torment. Dans le dédale de réflexions, j'ai parlé aux incarnations (sans les absorber). En usant de diplomatie, j'ai parlé à l'incarnation BONNE, et en jetant un bref coup d'œil sur la soluce, je vois qu'il faut utiliser la sphère de bronze. Et là, rien ne se passe ! Où sont les deux millions de points supplémentaires ? J'ai beau utiliser la sphère, mais mon perso se contente de l'examiner et de la ranger. Alors, à quoi sert cette sphère ? Merci d'avance.

Réf.: N°11806, Max Freeman



Réponses

MIGHT & MAGIC 7

Réf.: N°11003, Tex

Salut Tex, voilà l'aide demandée :

- Dans la quête où tu dois retrouver les deux morceaux de l'objet, la partie dans le temple de l'ombre se trouve dans un coffre, caché dans une cache, sous l'autel principal. Il faut actionner l'arrière de cet autel (comme un vulgaire interrupteur) pour qu'il se déplace, révélant alors l'une des parties. Bon, comme tu as déjà trouvé l'autre morceau dans le temple de la lumière (il faut juste enfoncer uniquement les trois petits soleils dans la grande salle avec l'autel en étoile, sur lequel il faut alors aller cliquer), tu devrais t'en sortir. Pour rigoler encore un peu, n'oublie pas de sauter dans le bassin d'eau circulaire du temple d'ombre. Il cache une entrée secrète vers une salle remplie de tonneaux d'amélioration des compétences.
- Pour la quête de promotion, permettant de passer Ninja, c'est en effet, pas trop évident. Vu que tu as déjà déchiffré le parche-

min du message codé, il te faut encore trouver la tombe de maître Kelwin. Cette tombe se trouve dans la partie Sud-Est d'Erathia, en longeant la rivière. Il faudra que tu sois très attentif, car la tombe est peu visible. La porte d'entrée utilise une combinaison de 5 boutons. Applique le code que tu as déjà trouvé (bouton nord, bouton est, sud, ouest, centre), et voilà. Bonne chance pour la suite.

Toldric, Ming

MIGHT & MAGIC 7

Réf.: N°11301, Psychotic Horror
Ha, ha, c'est l'horror pour trouver les jarres d'âmes, si je puis me permettre ! Le gars, il te raconte des grosses co...eries! Le « Prytanée », c'est bien la même chose que le « Wall of Myst » que l'on trouve à Céleste, la cité volante. Sauf que jamais de la vie des bons magiciens n'auront dans leur cité des objets maudits de ce genre. Dès qu'ils en trouvent, il les brisent ! En revanche, tu devrais en trouver si tu diriges tes pas vers le Nighon. Le passage vers Nighon se trouve dans le réseau de cavernes où l'on arrive à partir des cavernes des troglodytes, sous la forteresse des nains. Une fois au Nighon, tu dois aller dans un des donjons du pays, reconnaissable à sa grande bibliothèque (une des entrées est en haut d'une montagne, près de la ville). Il faut trouver une pièce secrète dans la bibliothèque. Les jarres sont là dans un coffre. Et voilà, plus qu'à ramener ça à ton gars, pour qu'il te « Lichefie ».

Toldric

TOMB RAIDER 4

Réf.: 11503, Gwen
Salut Gwen, le but pour grimper à l'échelle, sans que le Minotaure te fasse tomber, est de ne pas poser les pieds sur les barreaux. Pour cela, place-toi le plus à droite où le plus à gauche possible de l'échelle et grimpe sans laisser le temps à la belle Lara, de poser ses grandes jambes sur les barreaux. Bonne chance pour la suite, je te préviens, t'as pas fini...

Blutch

NOX

Réf.: N°11505, Jacko
Noble Guerrier, trouver les jeunes filles est une chose, les libérer en est une autre ! Fais toutes les tentes environnantes de celle du boss pour TOUT buter. Après ça, va revoir ton ami (logiquement, t'as pu gagner un niveau). Rentre chez lui, cours loin dans la tente, attends que les Ogres débarquent et barre-toi ! Tu pourras ainsi les attraper un par un (ou presque). Utilise tes potions de soin. Une fois que tout le monde roupille, retourne dans la tente et va dans la pièce adjacente : il y a un interrupteur qui ouvre la grille principale. Il n'y a aucune autre possibilité.

Khazâd Imladris et Gonnhirrim Istaridûr

SOLDIER OF FORTUNE

Réf. N°11604, Paul
Our !..... Me voilà, j'ai aussi été bloqué dans ce passage. En fait, c'est tout c... Y'a plein de portes qui ne s'ouvrent pas dans SOF. Ce n'est donc pas la peine d'essayer d'ouvrir la porte métallique. Tu regardes du côté de la grille explosée (le but n'est pas d'aller de l'autre côté) et tu trouveras un morceau de tuyau ou un début de conduit orange rouille qui sort du mur. Il faut sauter du pont pour atterrir sur le bout du tuyau (fait tout de même gaffe au grillage qui gêne sur la gauche, car il se peut que tu te scratches en bas) et se baisser pour ramper a l'intérieur, car tu peux aller dedans, et oui... on ressort de l'autre côté. Tu dois être au centre du tuyau pour pouvoir accéder à la canalisation. Éclate-toi bien dans ce jeu super.
Pour finir, un petit truc : quand on possède un lance-flammes, et qu'on en récupère un autre, on gagne +9 points en munition. Mais si avant de le récupérer, on jette notre ancien lance-flammes, eh bien on en obtient un autre rechargé à fond. Est-ce un bug ? Mystère...

GrosNain, BH, Slayer, MNSG, Gaby...

HOPKINS FBI

Réf.: N°11605, Agent Kappa
Alors Agent Kappa, c'est ce coup sur la tête qui vous empêche de trouver la bombe ? Rah, heureusement que l'inspecteur Lennyroquaï est là. Bon, reprenons : lorsque que tu te réveilles, il ne reste qu'un petit bout de papier, qu'un des voleurs a laissé tomber ! Dessus il y a marqué CGD. Maintenant, redescends, intéresse-toi à la poubelle de gauche et bouge-là. Tiens, une boîte ? Ouvre-la avec le tournevis (que tu as pris chez toi avant de partir). Voici la bombe, mais comment la désamorcer ? En coupant les fils (avec le cutter qui se trouve dans une armoire de la banque) bien sûr. Mais dans quel ordre ? Eh bien, dans celui qui était indiqué sur le papier : Centre, Gauche, Droite. Voilà, vous n'avez plus qu'à continuer votre enquête, agent Kappa, et n'hésitez pas à me recontacter en cas de problème.

Lennyroquaï

SWAT 3 : CLOSE QUARTERS BATTLE

Réf.: N°11701, Général Nikison
Dans la mission des égouts, il y a effectivement 17 types à neutraliser. Quant aux bombes, il y en a effectivement 7. Tu en as trouvé 5, mais où sont les autres ? Une est située au 3e sous-sol, à un endroit où l'on trouve un couloir avec des parois en briques rouges, à un angle vers l'intérieur, à hauteur du visage. L'autre est dans la salle où l'on rentre, lorsque l'on décide de pénétrer par l'entrée Ouest, ou peut-être l'entrée Est, je ne me rappelle plus. Bonne chance pour les deux dernières missions.

@rchi

CAESAR 3

Réf.: N°11707, Claudius Vindicatus
Avé Claudius Vindicatus. Bravo d'apprécier encore Caesar III, car nous ne sommes plus que quelques irréductibles à mener un combat acharné aux grands jeux de stratégie. Bon, ton blèm m'intrigue. En effet, il y a, selon moi, deux solutions possibles (la bonne et la mauvaise). J'ai d'abord pensé que ça venait d'un méchant bug, ce qui est rare dans Caesar III, mais pourquoi pas. Ou alors, peut-être n'as-tu pas compris le système des armées, et ça c'est très fréquent, car c'est difficile à capter. En fait (si le problème vient de là), il faut tout d'abord que tu construises une caserne, afin de recruter des troupes (place-là loin des habitations, ça fait mauvais genre). Ceci fait, enchaîne sur la construction d'un fort : tu en as 3 types à ta disposition (Légionnaires, les plus forts mais les moins rapides, les auxiliaires Javelines, très rapides, et les auxiliaires Cavalerie, encore plus rapides mais pas très costauds). Au bout d'un petit moment, tu devrais voir tes petits forts se remplir de soldats. Et voilà, il ne te reste plus qu'à construire une académie militaire (très recommandé) afin d'améliorer tes troupes, et de bien combler Mars (pour le moral des troupes). Ah oui, j'oubliais, il faut que tu possèdes une fabrique d'armes ou que tu en importes, car sans armes, aucune armée ne peut être créée. Note que si t'as pas la possibilité de construire de casernes ou forts, c'est que ta mission n'est pas « guerrière ». Si des légionnaires t'attaquent, c'est que tu représentes un gouffre financier pour César. Deux solutions s'offrent alors : calmer les dépenses et attendre, ou adorer Mars, mais ça ne marchera pas à tous les coups. Bon courage pour la suite des événements.

Général Tom, Khazad, le bon samaritain...

Jeux Crack

Ybag

Tout ce qu'il faut savoir !

Voici quelques informations utiles pour nos amis des Jeux Crack. Pour les novices en la matière, je me permettrai donc de rappeler de quoi il s'agit et comment s'en servir.

QU'EST-CE QUE LES JEUX CRACK ?

Bon, nous allons simplifier à mort pour que tout le monde comprenne. Comme vous n'êtes pas sans l'ignorer - sinon c'est super grave de chez grave - un jeu n'est autre qu'un assemblage d'instructions et de données constituant le programme lui-même. Après le chargement du fichier contenant ledit programme depuis la disquette ou le CD, les instructions et les données sont stockées dans la mémoire de la machine sous forme de chiffres. En modifiant ces chiffres par l'intermédiaire d'un utilitaire, on modifie directement le programme. Prenons un exemple. Dans un jeu de tir, il existe une routine - une partie du programme, donc - s'occupant de compter le nombre de vies restantes. Si vous disposez de 3 vies au début du jeu, cela signifie que le programme consulte une portion du code répertoriant qu'il faut afficher 3 vies au commencement de la partie. Si on change cette portion en y mettant un 5 et non un 3, le programme affichera 5 vies en lieu et place des 3 initiales. Prenons maintenant l'exemple d'un jeu de stratégie. Vous êtes sur la troisième planète de Patouf La Pouf, et vous disposez de 10 000 crédits pour construire de nouvelles unités de combat. Il se fait tard, vous sauvez votre partie. Que fait le programme ? Il sauve dans un fichier, toutes les données lui permettant de savoir, lors du chargement de la sauvegarde : primo, où vous en étiez, et deuxio dans quelles conditions. En clair, les 10 000 crédits restants se trouvent forcément dans ce fichier de sauvegarde. Il est donc possible, en théorie, de localiser l'endroit du fichier où se trouvent les données correspondant aux 10 000 crédits et de modifier cette portion à l'aide d'un utilitaire, en y plaçant une somme plus importante, et ce dans l'unique but de devenir le maître de la troisième planète de Patouf La Pouf. Vous pourriez aussi y placer une somme moins importante, mais cela signifie que vous êtes encore plus grave que je ne le pensais. Allez vite voir un docteur ! Les pages de Jeux Crack répertorient donc, entre autres, des instructions servant à modifier des portions de fichiers, dans le but de tricher. On se rajoute des thunes, des points de vie... Le paradis, quoi. Heureusement, la plupart des astuces données dans les Jeux Crack se résument à de simples cheat-modes, qui sont des manipulations à effectuer au clavier, à la manette, ou à n'importe quoi d'autre, permettant ainsi de valider une routine du programme, offrant la possibilité de tricher. C'est en quelque sorte une surprise offerte par le programmeur du jeu, qui permet à la personne connaissant cette astuce d'accéder à certaines facilités. Pour les cheat-modes, pas de problème, vous n'avez pas besoin d'utilitaires. Vos yeux et vos doigts sont seulement nécessaires.

COMMENT MODIFIER UN FICHIER ?

Il vous faut, pour cela, un éditeur hexadécimal. Vous en trouverez un pour Windows 98, sur le CD, dans le répertoire \DATA\PHARMACIE\, sous les noms de HEDIT.ZIP et HEDIT2.ZIP. Passez par l'interface du CD pour les décompresser - si besoin est - en cliquant sur le bouton «Pharmacie» du sommaire et en cliquant deux fois sur le nom du fichier.

Pour simplifier l'explication, nous allons nous inspirer d'une astuce imaginaire dans laquelle il faudrait éditer une sauvegarde. On vous indique, au départ, de vous munir d'un éditeur de secteurs, en fait de l'éditeur hexadécimal sus-nommé. On vous dit ensuite qu'il faut éditer la sauvegarde. Lancez donc HEDIT.EXE, qui se trouve dans le répertoire où vous l'avez précédemment décompressé, puis cliquez sur le menu Fichier pour charger le fichier de sauvegarde XXXX.SAV, comme indiqué. On vous demande ensuite d'aller modifier l'offset 52 (34 en hexadécimal) avec le nombre de balles voulu. Une fois le fichier chargé, l'écran se présente de la façon suivante :

La colonne de gauche A indique le nombre d'offsets par tranche de 16. La colonne B représente les données contenues dans le fichier, et la colonne C, leur équivalence en caractère ASCII. Pour simplifier les choses, retenez juste que les offsets sont des numéros pointant sur les chiffres qui constituent le programme (les connaisseurs crieront au scandale, mais je m'en tape. Et toc !). C'est un peu comme si, dans cet article, vous commenciez à compter le nombre de caractères en écrivant un rappel à chaque début de ligne, pour savoir où vous en êtes. Dans notre cas, c'est facile, il n'y aurait que 16 caractères par ligne. Le premier offset est donc le premier chiffre de la première ligne de la colonne B, et le quinzième offset le dernier chiffre de cette même ligne. L'offset 16 est le premier chiffre de la seconde ligne de la colonne B... Le tout est de ne pas confondre le numéro d'offset avec le chiffre qui s'y trouve. Vous avez cependant dû remarquer que le numéro d'offset (colonne A) de la deuxième ligne indique 10 et non pas 16. C'est normal. L'éditeur Hedit affiche par défaut les numéros d'offset en base hexadécimale (base 16). Si cela vous perturbe, vous pouvez passer en présentation décimale en cliquant sur le menu Option, puis Offset Presentation... Faites-le, vous verrez, c'est plus facile. En revanche, la colonne B ne peut contenir que des chiffres hexadécimaux, mais là, c'est la même chose pour tous les éditeurs.

Revenons à notre exemple. Sur la ligne désignée par l'offset 00000048 (30 en hexa), allez jusqu'au 5e chiffre de la colonne B, l'offset 52 donc. Vous y trouverez le chiffre représentant le nombre de boules. Placez-y le curseur, et tapez 09. Sauvez votre fichier. Lorsque vous lancez le jeu et que vous chargez la sauvegarde, vous avez 9 boules. Voilà, vous savez patcher un fichier. La seule chose qui vous reste à connaître, c'est l'hexadécimal. Si, par exemple, vous aviez tapé 10 au lieu de 09, vous auriez eu 16 boules et non 10. Eh oui, la colonne B étant en hexa, donc en base 16, le 10 hexa correspond au 16 que vous connaissez (nous comptons en base 10). Pour vous y retrouver, voici un petit tableau d'exemple. Vous pouvez également utiliser la calculatrice de Windows en mode Scientifique. Enfin, selon Jeux Cracks, vous verrez des présentations un peu

Base 10	Base 16 (hexa)
1	01
2	02
3	03
4	04
5	05
6	06
7	07
8	08
9	09
10	0A
11	0B
12	0C
13	0D
14	0E
15	0F
16	10
17	11
18	12
19	13
20	14
21	15
22	16
23	17
24	18
25	19
26	1A
27	1B
28	1C
29	1D
30	1E
31	1F
32	20
–	–

différentes, en fonction des éditeurs hexadécimaux utilisés. Dans l'exemple de 3D Pinball, vous pouvez voir que le chiffre correspondant au nombre de boules se trouve en début de ligne. C'est parce que l'éditeur utilisé par le lecteur qui nous a envoyé l'astuce fonctionnait de manière différente. Mais qu'importe, suivez juste les instructions, et vous verrez, ça ira tout seul.

Bienvenue dans les JEUX CRACK. Vous y trouverez des trucs, astuces, bidouilles, patches... destinés aux jeux les plus courants sur PC, généralement pour les versions françaises. Tous ces trucs sont systématiquement testés. Ne nous envoyez plus d'astuces, cheats ou solutions... Par contre, c'est avec plaisir que nous accepterons toutes suggestions, critiques, idées d'améliorations, etc. Pour nous écrire, c'est facile : Jeux Crack, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

VAMPIRE LA MASCARADE, REDEMPTION

Pour tous les amateurs de ce magnifique jeu de rôle vampiresque, voici quelques codes à utiliser avec parcimonie pour ne pas trop gâcher le plaisir de la mascarade (dans sa version française 1.0 et la version originale).
Tout d'abord, il faut activer la console. Pour ce faire, cliquez sur l'icône du jeu avec le bouton droit, puis choisissez « Propriétés ». Allez dans l'onglet « Raccourci ». Modifiez la ligne Cible, en rajoutant derrière « Vampire.exe » le paramètre -console (à séparer par un espace). Utilisez le bouton « Appliquer » puis « Fermer ». Lancez le jeu en mode un joueur. Pour appeler la console, une fois la partie en cours, appuyez sur la touche « petit 2 » (sous Echap et au-dessus de Tab) pour que la ligne de saisie apparaisse tout en haut de l'écran. Tapez l'un des codes suivants, puis appuyez sur Entrée :

xp + [nombre]
Ajoute le nombre de points d'expérience (ex. : 30 000) au personnage choisi. Si l'expérience est suffisante, le personnage change de niveau et ses caractéristiques progressent.

cash + [nombre]
Augmente l'argent (ex. : 50 000) du groupe de la quantité désirée.

revive
Ressuscite le personnage choisi. Il est totalement guéri, avec tous ses points de sang.

freecasting
Permet l'utilisation des disciplines sans dépenser de points de sang.

addalldisciplines
Le personnage sélectionné gagne deux niveaux dans toutes les disciplines !

addthing + [nom_de_l'objet]
Matérialise l'objet désiré au pied de votre personnage. Quelques exemples d'objets possibles : ring, scroll, bloodstone, chainmail, platemail, gauntlets, broadsword (sabre, en VF !), shield, ainkurnsword (lame magique), etc.

EVOLVA

Voici un système pour obtenir l'invincibilité et d'autres fonctions cachées de ce jeu révolutionnaire, en modifiant les registres Windows, valable pour la version française 1.2870 d'Evolva :

INVINCIBILITÉ

Du bureau Windows, allez au menu « Démarrer », choisissez « Exécuter » et tapez « regedit », puis validez par OK. Ouvrez maintenant l'arborescence : HKEY_LOCAL_MACHINE \SOFTWARE\Computer Artworks\Evolva\1.0 et affichez le contenu du dossier «1.0 ». Une liste de paramètres s'affiche dans la partie droite de l'écran. Ouvrez le menu « Édition », puis « Nouveau », puis « Valeur chaîne ». Vous venez de générer une nouvelle entrée nommée « Nouvelle valeur # 1 ». Effacez le texte « Nouvelle valeur #1 » avec la touche Backspace, et remplacez-le par « InfiniteHealth » puis faites Return. À présent, allez dans le menu « Édition » à l'option « Modifier », et dans la case « Données de la valeur », entrez la valeur 1, puis validez par OK. Allez à l'option « Registre » puis « Quitter ». Lancez le jeu et vous avez la vie infinie ! Si vous désirez désactiver l'invincibilité, accédez à nouveau à la variable « InfiniteHealth » par la méthode décrite et modifiez-la pour qu'elle vaille 0.

RÉGÉNÉRATION

Procédez de la même manière que pour l'invincibilité, mais créez une entrée nommée « GenosAutoHeal » que vous mettrez également à 1 pour activer sa fonction, ou à 0 pour la désactiver.

MUTATIONS ILLIMITÉES

Procédez de la même manière que pour l'invincibilité, mais créez une entrée nommée « Infinite-Mutations » que vous mettrez également à 1 pour activer sa fonction, ou à 0 pour la désactiver. Voilà, une fois dans le jeu, vous pourrez faire muter à volonté vos Genohunters.

DARK PROJECT 2 : L'ÂGE DE MÉTAL

Voici quelques trucs et astuces (codes et modifications pour la version française et États-Unis 1.18) pour être encore plus à l'aise dans vos bottes de prince des voleurs.

OBTENIR DE L'ARGENT

Vous pouvez facilement vous octroyer une prime, qui vous sera offerte en début de mission, à chaque fois que vous irez acheter votre équipement. Commencez par aller dans le dossier du jeu, et chargez le fichier Dark.cfg dans un éditeur de texte (notepad, etc.). Allez en fin de fichier et créez une nouvelle ligne de la forme: cash_bonus X, où X représente la somme désirée en début de mission. Sauvez le Dark.cfg modifié, et voilà.

PASSAGE D'UN NIVEAU

À tout moment en cours de jeu, appuyez à la fois sur Ctrl + Alt + MAJ + Fin (touches Ctrl, Alt, Maj du côté gauche) pour passer directement à la mission suivante. En revanche, vous ne gagnerez aucun prestige par cette méthode.

QUELQUE ASTUCES

- Pour désactiver les caméras de surveillance, il y a deux méthodes : soit trouver l'interrupteur de contrôle, soit détruire la caméra à l'aide d'une flèche explosive.
- Lors des combats à l'épée, donnez des coups rapides plutôt que des coups puissants, mais longs à armer. Ce type de coups a plus de chances de couper votre adversaire dans son élan d'attaque.
- N'oubliez pas qu'il faut cacher les ennemis assommés ou les cadavres, pour éviter que les gardes ne sonnent l'alarme s'ils

découvrent des morts. L'idéal est un endroit sombre hors du passage des rondes des gardes, mais les piscines, bassins ou rivières sont aussi d'excellents endroits.

DIABLO II

Voici une poignée d'astuces pour Diablo II en version française 1.0.

PLUS D'ARGENT EN IDENTIFIANT

Pour tirer plus d'argent de vos objets, il faut les faire identifier avant d'aller les vendre. De même, n'oubliez pas de faire réparer votre équipement avant d'aller le vendre ; en effet, l'équipement usé perd beaucoup de valeur, et le coût des réparations est inférieur à la valeur récupérée par l'objet réparé.

ÉVITER UNE MORT IMMINENTE

Lorsque vous êtes dans une situation de combat critique, où votre personnage est sur le point de mourir, appuyez sur [Échap]. À présent, utilisez l'option « sauver et quitter ». Rechargez à nouveau le même personnage, et hop... il est de retour au campement, en mauvais état peut-être, mais avec toutes ses possessions. Et plus l'ombre d'un monstre dans les parages. Il n'y plus qu'à soigner, réparer ou ré-équiper tranquillement.

DÉDOUBLEMENT BIZARRE

Si jamais vous deviez mourir, appuyez sur [Échap] : vous réapparaissez alors au camp, puis effectuez un « Sauver et quitter ». Rechargez la partie avec le même personnage : un double de votre corps cadavérique est placé juste devant vos yeux, et en pleine ville.

STARLANCER

Vous voulez des codes pour ce super simulateur de combat spatial ? Ça tombe bien, en voilà... Non seulement vous allez accéder à toutes les missions, petits veinards, mais en plus à tous les chasseurs disponibles. Avec ça, si on ne gagne pas la guerre... Codes pour la version originale et aussi la VF de Starlancer, mais à taper en Qwerty. Allez au menu principal du jeu. Prenez soin de placer le curseur souris sur l'option « un joueur », puis tapez « potato » (potqto) tout en maintenant la touche [Ctrl] enfoncée. Si vous avez bien effectué la manipulation, un petit « M1 » s'affiche en haut, dans le coin gauche de l'écran. Utilisez les touches chiffrées du clavier alphanumérique (pas le pavé donc) pour modifier le numéro de mission (de 1 à 24) derrière le M. À présent, maintenez une des combinaisons de touches suivantes enfoncées jusqu'à ce que vos gars courent sur le pont d'envol, pour se jeter dans leur cockpit, ou que l'écran de sélection de vaisseaux apparaisse :

TYPE DE VAISSEAU	CODE DE TRICHE
Predator	[Shift] + [F1]
Naginata	[Shift] + [F2]
Grendel	[Shift] + [F3]
Crusader	[Shift] + [F4]
Coyote	[Shift] + [F5]
Mirage IV	[Shift] + [F6]
Tempest	[Shift] + [F7]
Patriot	[Shift] + [F8]
Wolverine	[Shift] + [F9]
Reaper	[Shift] + [F10]
Shroud	[Shift] + [F11]
Phoenix	[Shift] + [F12]

Écran choix vaisseau : Ctrl + Entrée (attention, plante souvent)

GROUND CONTROL

Quand on a un jeu de stratégie temps réel de ce calibre sous la main, il y a souvent des tas de bonnes choses de cachées. Pour commencer, voyons un peu les cheat codes (pour la version 1.007 française du jeu) :
Avant de lancer une partie, au menu principal de Ground Control, appuyez en même temps sur les touches [?] [s] et [v]. Résultat : une fenêtre de saisie avec le message « Entrez le code » apparaît. Saisissez alors l'un des codes suivants, puis validez-le en cliquant sur OK :

Console
Permet de passer en mode console, pendant le jeu, en utilisant la touche « petit 2 » (sous Échap et au-dessus de Tabulation).

Flashlight
Commute le jeu en interface style lampe-torche. Le faisceau lumineux est guidé à la souris.

From Massive with love
Toutes vos unités se parent de textures Funky fluo.

Gimme maps
Toutes les missions deviennent accessibles dans le menu des « missions personnalisées ».

God
Toutes vos unités deviennent indestructibles (mode Dieu).

Not god
Désactive le mode Dieu.

The new generation of rts-games
Fait apparaître la mission secrète « x01 Saboteur » dans le menu des missions personnalisées.

MIGHT AND MAGIC 7

Voici venir encore les fameuses astuces spécial M&M 7 en version française. Fourbissez les épées, révisez vos parchemins... :

- Les potions noires sont d'une grande valeur (rares et d'un prix élevé), puisqu'elles permettent à un personnage de gagner 50 points d'un coup dans la caractéristique concernée. Mais attention, cela ne marche que pour augmenter une caractéristique qui n'est pas à plus de 51 au début. Si vous essayez de booster un perso qui à déjà disons 85, la potion noire n'a aucun effet et disparaît de votre inventaire ! Moralité : sauvez la partie avant de commencer à dispatcher les potions noires. Si votre personnage dépasse le niveau fatidique, vérifiez qu'il n'utilise pas déjà des objets magiques à cet effet. Retirez alors provisoirement le ou les objet(s) magique(s) : cela permet parfois de descendre suffisamment la caractéristique pour utiliser une potion noire.
- Dans le temple de la lune d'Evermoon, on se retrouve enfermé dans un piège à la première visite. La seule manière d'en sortir est d'utiliser le parchemin magique de télékinésie que l'on trouve dans une niche de la cellule. En insistant avec la souris sur cette niche, il apparaît que la niche fournit les parchemins en quantités illimitées. Voilà un moyen de s'enrichir : le commerce de parchemins de télékinésie.
- Que vous ayez le sort dans votre livre de sorts ou sur un parchemin, notez que la télékinésie permet d'ouvrir, d'explorer et piller les coffres à distance. Très pratique quand le coffre est séparé de vous par un lac de lave en fusion.